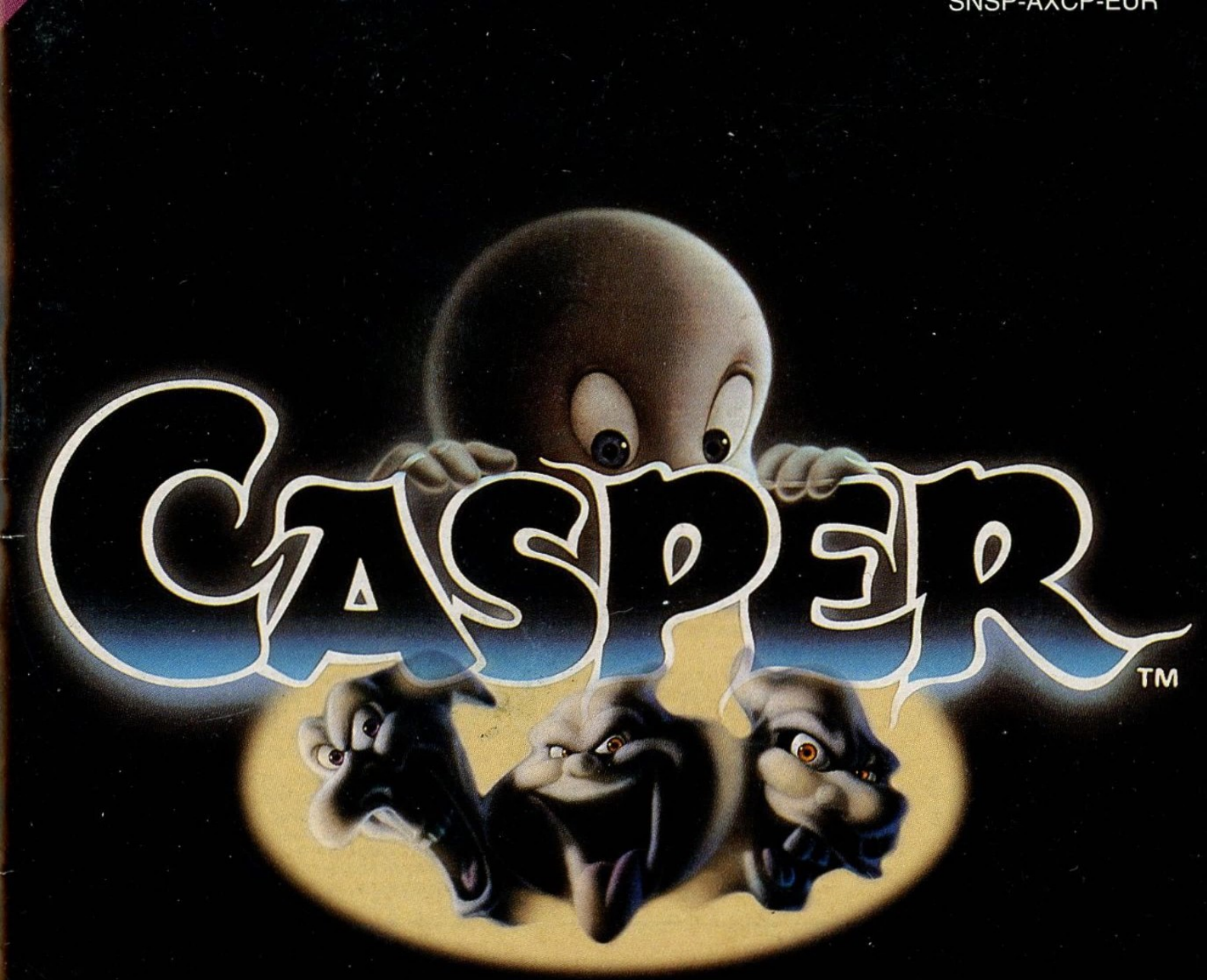
SNSP-AXCP-EUR



INSTRUCTION BOOKLET

TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

NATSUME®
Serious Fun™

LAGUNA
VIDEO GAMES®

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA 'SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ

INHALT

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN 4

HILFE! EIN GESPENST! 5

STEUERUNG 7

M-M-M-MORPHEN 9

SSTINKIE, FATSO UND STRETCH 11

LEBLOSE GEGENSTÄNDE 12

STUNK MIT DEN ONKELS 13

HILFREICHE GEGENSTÄNDE 14

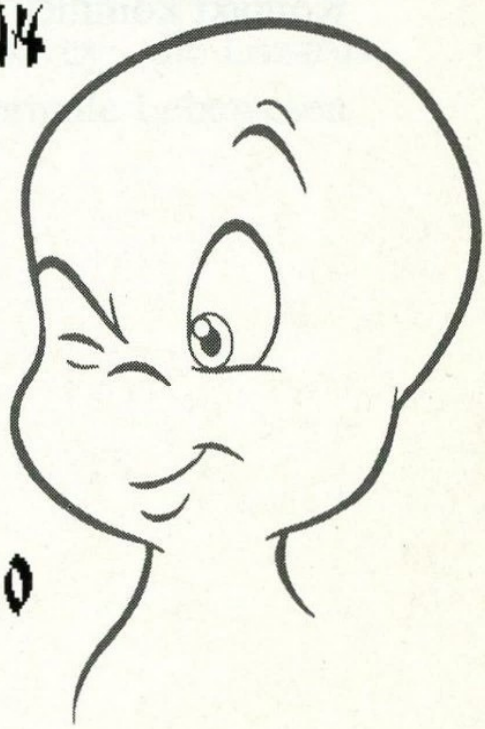
STATUSANZEIGE 15

DER GROSE SHOWDOWN 17

TIPS UND TRICKS 19

NOTIZEN 20

GARANTIE 21



SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

FOLGEN SIE BITTE DIESEN ANWEISUNGEN, UM IHR CASPER-SPIELMODUL IN OPTIMAL FUNKTIONIERENDEM ZUSTAND ZU HALTEN.

1. Setzen Sie Ihr Spielmodul NICHT extremen Temperaturen - weder heiß, noch kalt - aus. Bewahren Sie es bitte immer bei Zimmertemperatur auf.

2. Berühren Sie NICHT die Anschluß-Pins Ihres Spielmoduls. Halten Sie dieses sauber und staubfrei, indem Sie es immer in einer Schutzbox aufbewahren.

3. Versuchen Sie NICHT, Ihr Spielmodul auseinander zu montieren.

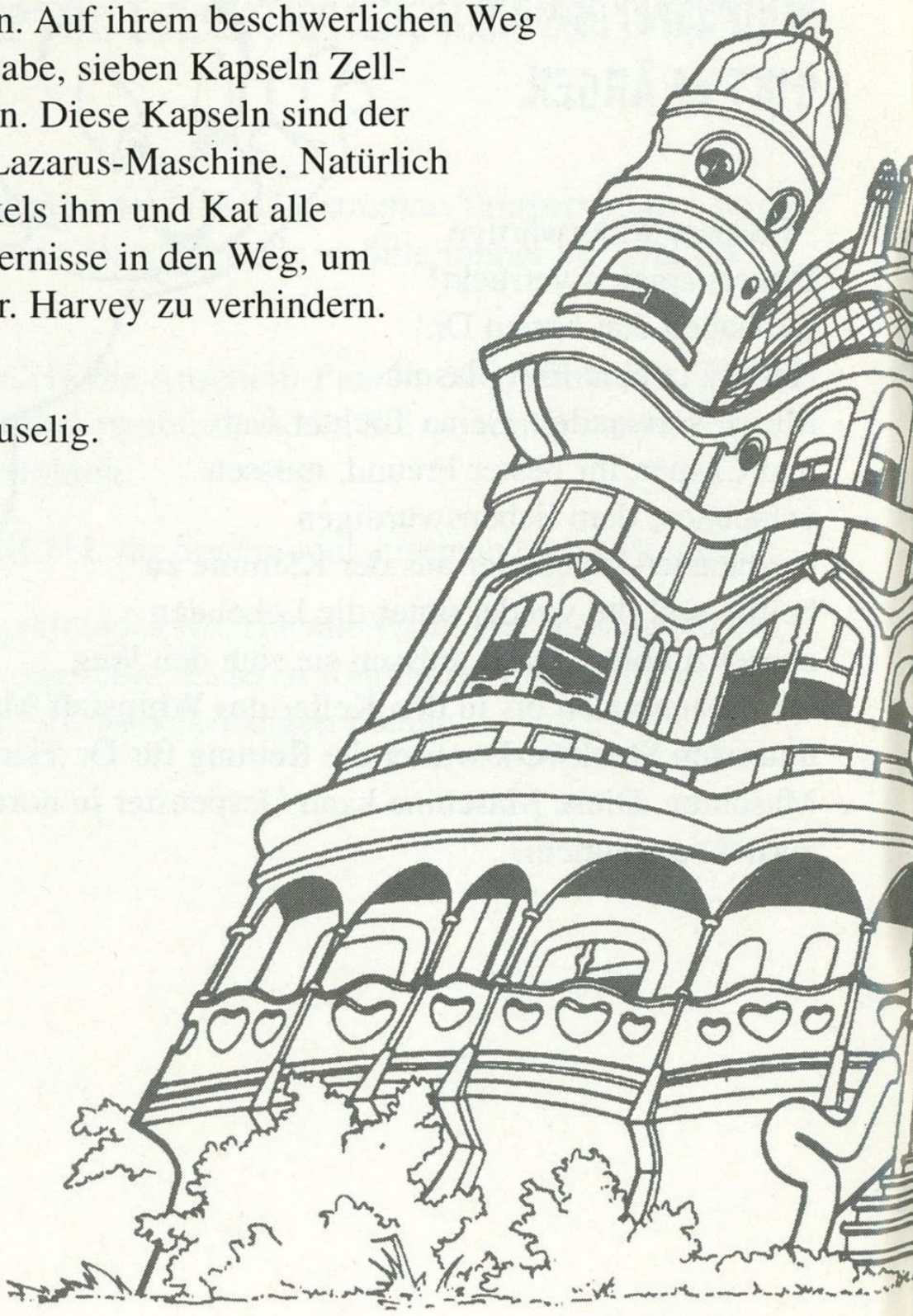
4. Lassen Sie Ihr Spielmodul NICHT mit Verdünner, Lösungsmittel, Benzol, Alkohol oder einer anderen Reinigungsflüssigkeit in Kontakt kommen, die es beschädigen könnte.

IM ALTEN LANDSITZ WHIPSTAFF MANOR GIBT ES ÄRGER.

Caspers widerwärtige Onkels spielen verrückt! Sie haben den armen Dr. Harvey in eine Ektoplasma-Masse verwandelt. Seine Tochter Kat und Casper, ihr bester Freund, müssen versuchen, dem liebenswürdigen Gespenster-Psychiater aus der Klemme zu helfen und ihn wieder unter die Lebenden zurückzuholen. Dazu müssen sie sich den Weg vom Dachboden bis in den Keller des Whipstaff Manor bahnen. Im untersten Stockwerk wartet die Rettung für Dr. Harvey - die Lazarus Maschine. Diese Maschine kann Gespenster in normale Lebewesen zurückverwandeln.

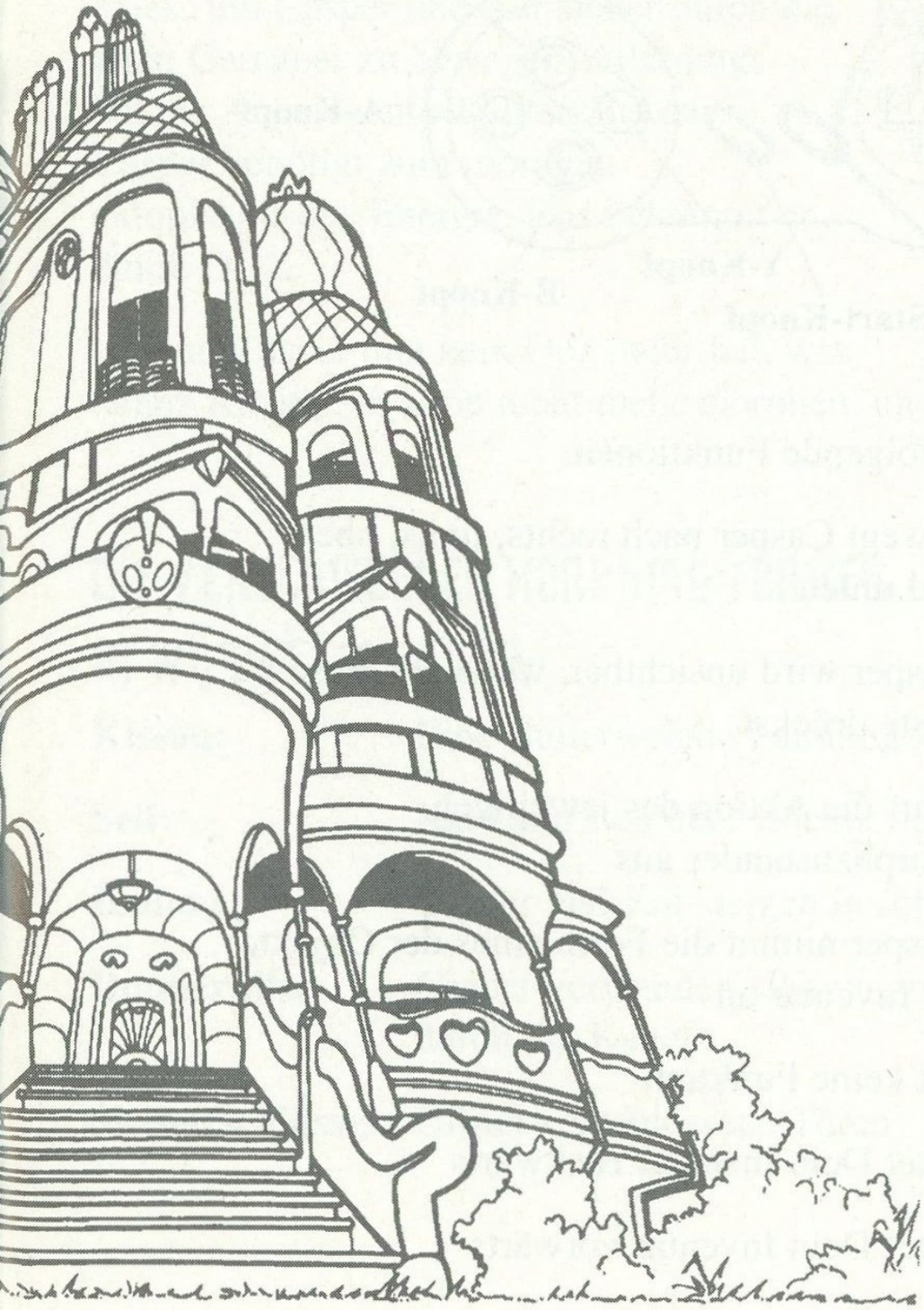
Zuerst jedoch müssen sich unsere Helden durch eine Vielzahl von Räumen und Geheimgängen des alten Anwesens kämpfen. Auf ihrem beschwerlichen Weg haben sie die Aufgabe, sieben Kapseln Zell-Integrator zu finden. Diese Kapseln sind der Treibstoff für die Lazarus-Maschine. Natürlich legen Caspers Onkels ihm und Kat alle erdenklichen Hindernisse in den Weg, um die Rettung von Dr. Harvey zu verhindern.

Bist Du bereit?
Jetzt wird's g-g-gruselig.

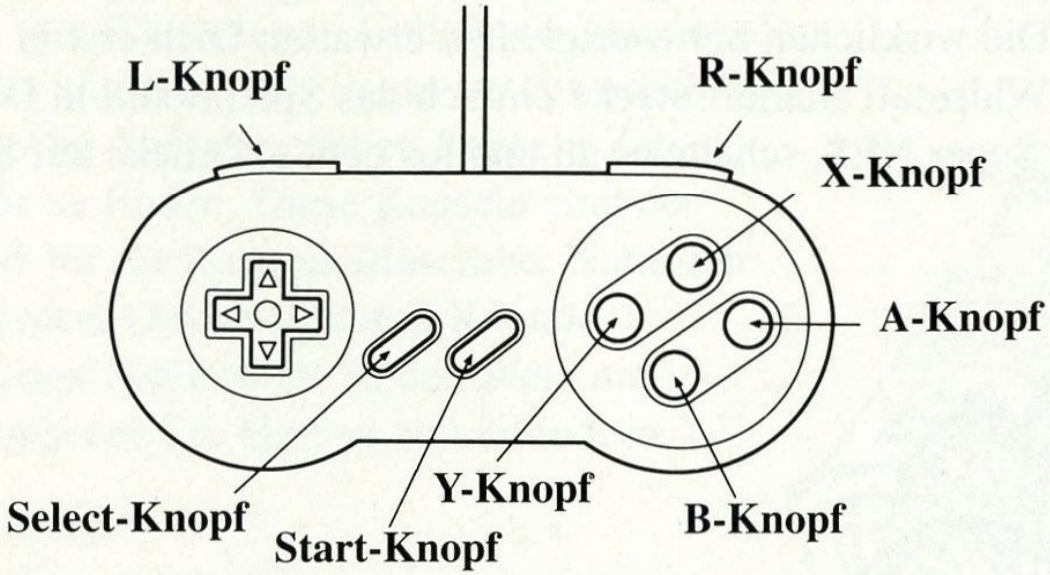


STEUERUNG

Es bedarf wirklich keiner großen Anstrengungen, um das Spiel zu starten. Die wirklichen Schwierigkeiten erwarten Dich erst in Whipstaff Manor. Stecke einfach das Spielmodul in Dein Super NES, schalte es an und los geht's. Drücke auf START.



STEUERUNG FORTS.



Der Controller bietet folgende Funktionen.

CONTROLPAD	bewegt Casper nach rechts, links, oben und unten
A-TASTE	Casper wird unsichtbar, wenn Du diese Taste drückst
B-TASTE	führt die Aktion des jeweiligen Morphzustandes aus
Y-TASTE	Casper nimmt die Form eines der Objekte im Inventar an
X-TASTE	hat keine Funktion
L-TASTE	listet Dein Inventar rückwärts
R-TASTE	listet Dein Inventar vorwärts

M-M-M-MORPHEN

Wenn Casper mit einem Gegenstand kollidiert, kann er selbst dessen Gestalt annehmen. Diese Fähigkeit nennen wir auch "morphen". Es ist ein nützlicher Trick, um Casper und Kat sicher durch die alten Gemäuer zu bewegen. Allerdings hat die Angelegenheit einen Haken: Casper benötigt zum morphen ektoplasmische Energie. Das bekommt er durch OOZ.

Wenn Casper nun kein Ooz mehr hat, was dann? Richtig, er kann nicht mehr morphen, und.....wird sichtbar!

DIE VERSCHIEDENEN MORPHING-FORMEN IN WHIPSTAFF MANOR:

Kissen: Eine Butterweiche Landung für Kat

Seil: Kat kann sich über Löcher im Boden schwingen

Ballon: Casper und Kat steigen in schwindlige Höhen

Donnerblitz: Casper verwandelt sich in einen Blitz und schießt durch die Kabel.

Skelettschlüssel: Öffnet verschlossene Türen

MORPHING-FORMEN ZUR VERTEIDIGUNG:

Spatel: Wenn die Frucht fliegt-schlag zu!

Schmetterlingsnetz: Gut gegen Bücher und Geschirr

Wassereimer: SPLASH für fliegende Gegenstände

Ventilator: Rettet Dich an heißen Orten

Besen: Fegt Dir den Weg zu Kat frei

Rohr: Casper kann mit Onkel Stretch fechten

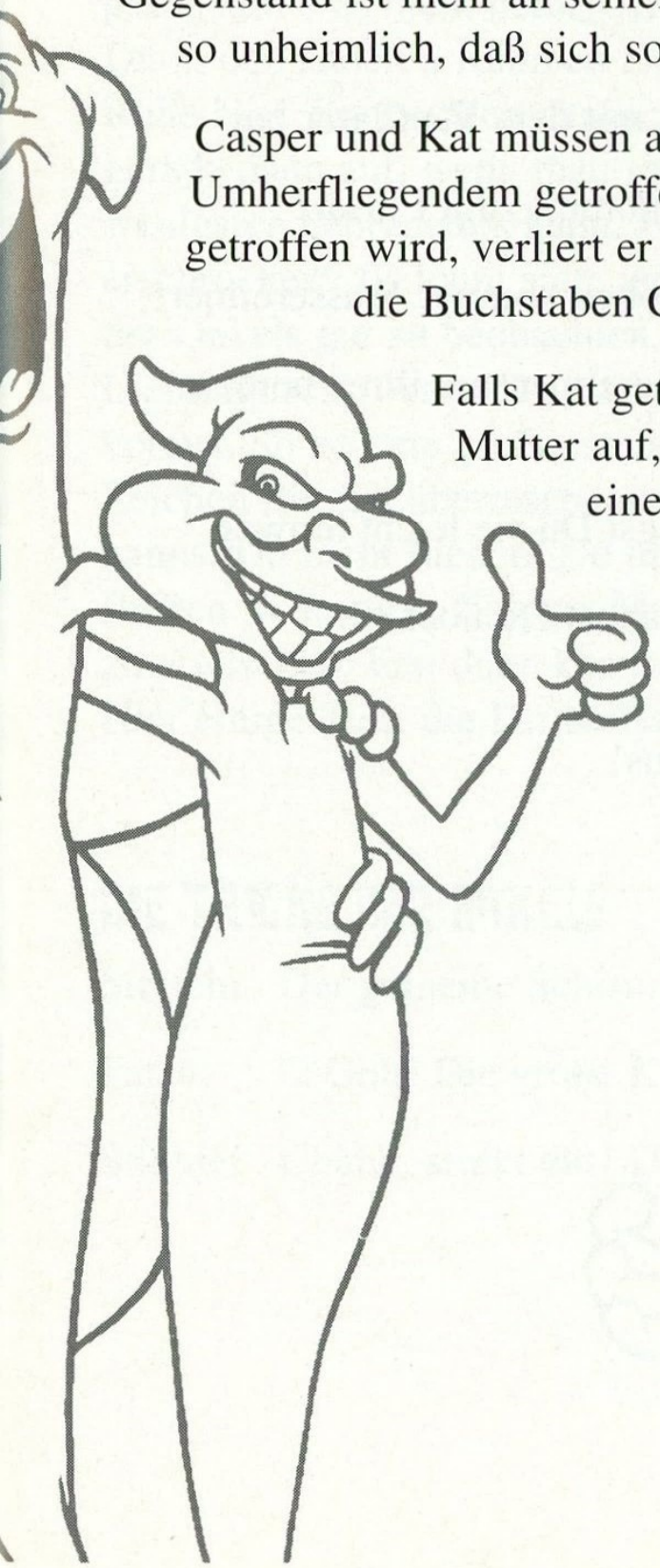
Weinkrug: Feuert Korken auf Onkel Fatso

Parfümflasche: Wirkt gegen Stinkies Mundgeruch

Piratenhut: Hilft Dir bei der letzten großen Heraus-forderung

STINKIE, FATSO UND STRETCH

Casper und Kat haben es mit ein paar wirklich lästigen Verwandten zu tun, die alles daran setzen, den Gespenster-Psychiater Dr. Harvey nicht zurück unter seinesgleichen zu lassen. Zu diesem Zweck lassen sie es in Whipstaff Manor spuken, was das Zeug hält. Kein Gegenstand ist mehr an seinem Platz, alles fliegt in der Luft herum, so unheimlich, daß sich sogar das Ungeziefer versteckt.



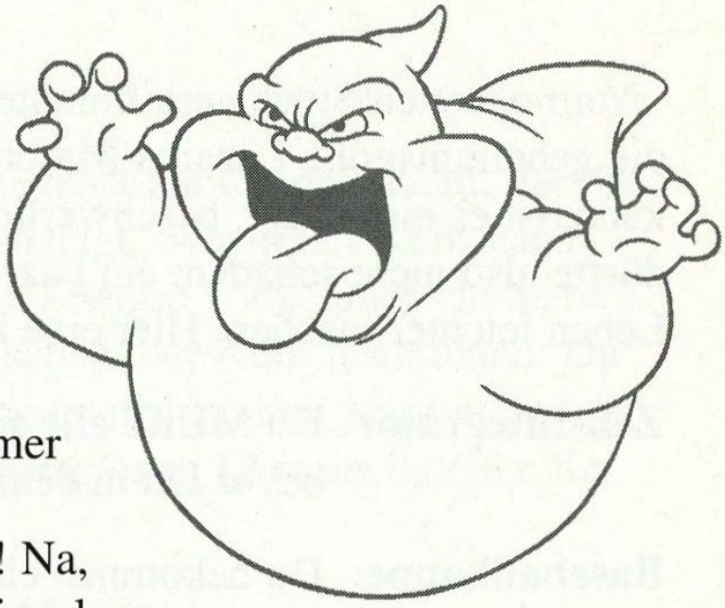
Casper und Kat müssen also schwer aufpassen, um nicht von Umherfliegendem getroffen zu werden. Jedesmal, wenn Casper getroffen wird, verliert er einen seiner Energiepunkte, die durch die Buchstaben C-A-S-P-E-R angezeigt werden.

Falls Kat getroffen wird, taucht plötzlich ihre Mutter auf, schnappt sie und setzt sie in irgend einem anderen Raum wieder ab. Casper muß sie dann unter größten Gefahren und Anstrengungen wiederfinden. Also paß auf! Verteidige Kat und sei auf der Hut vor fliegenden Dingen!

Leblose Gegenstände

Fliegende Bücher:	Fange sie mit dem Schmetterlingsnetz
Fliegendes Geschirr:	Auch hier kommt das Schmetterlingsnetz zum Einsatz
Schwebende Kandelaber:	Ihnen kommst Du mit dem Ventilator bei
Fackeln:	Der Wassereimer kommt zum Einsatz
Leuchter:	Paß auf, was von oben kommt! Wassereimer!
Tierköpfe:	Benutze den Wassereimer, um ihren heißen Atem zu kühlen
Bowling Kugeln:	Mit dem Besen fegst Du sie leicht hinweg
Hellebarde:	Mit dem Ballon kannst Du über sie hinwegfliegen
Fliegende Frucht:	Hol den Spatel raus!

STUNK MIT DEN ONKELS



Die Onkels sind ein übles Gesindel. Und sie sind immer in Deiner Nähe! In manchen Räumen halten sie sich besonders gerne auf, was nicht heißt, daß Du in den anderen Räumen Deine Ruhe hast. Sie tauchen nämlich immer gerade dann auf, wenn man sie am wenigsten gebrauchen kann. BUH!! Na, erschrocken? Es lohnt sich, jeden einzelnen der Onkels gut zu beobachten, denn sie haben alle ihre Lieblingtricks. Wenn Du sie kennst, bist Du einen wichtigen Schritt voraus. So ist eine große, stinkende Staubwolke mit Sicherheit ein Zeichen für den überraschenden Auftritt eines Onkels. Dummerweise kannst Du nicht fliehen. Du mußt den Onkel dazu bringen, vor Dir zu fliehen. Also setze Caspers Morphingfähigkeiten ein, um ihn dreimal zu erwischen. Erst dann kannst Du in den nächsten Raum vordringen. Hier einige Tips, die Dir helfen, im Spiel zu bleiben:

DIE TRICKS DER ONKELS

Stretch: Der gemeine Schirm! Morphe zum Rohr!

Fatso: O Gott! Die große Kugel! Der Weinkrug hilft!

Stinkie: Uhhhh, stinkt das! Das Parfüm, bitte!

HILFREICHE GEGENSTÄNDE

Vom obersten Stockwerk hinunter in den Keller, dorthin, wo sich die geheimnisvolle Lazarus-Maschine befindet, die Dr. Harvey retten kann, ist es ein langer, beschwerlicher, ja sogar gefährlicher Weg. Es dürfte also nicht schaden, ein paar Dinge einzusammeln, die Dir das Leben leichter machen. Hier eine kleine Aufstellung:

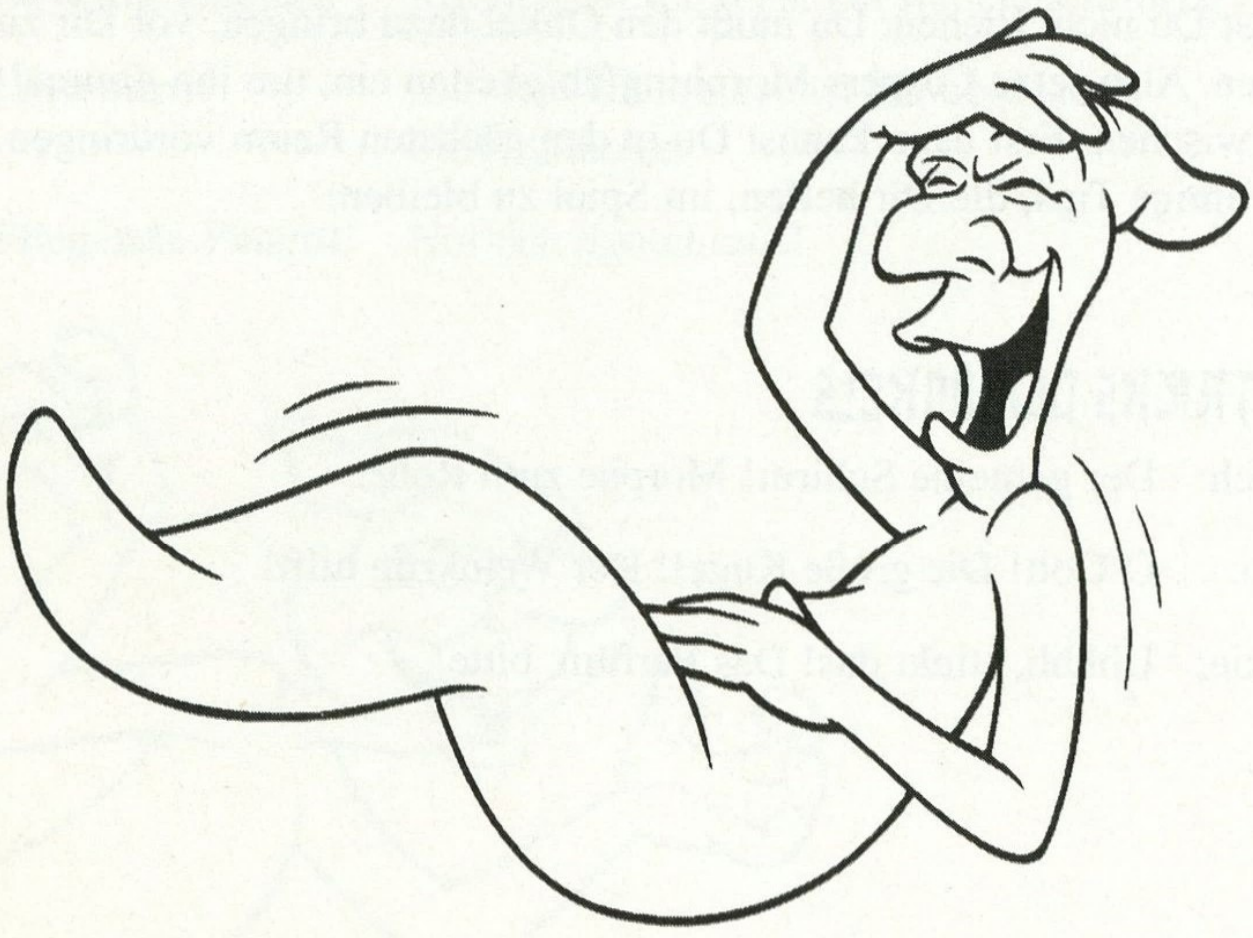
Zell-Integrator: Du MUßT alle sieben OOZ-Kapseln einsammeln, bevor Du in den Keller kommst.

Baseballkappe: Du bekommst einen Energiebuchstaben dazu

1-Up: Ein Extraleben ist Dein

Kreisel: Deine Energie wird voll aufgefüllt

Spielzeugbahn: Du erhältst eine Menge Punkte



EKTOPLASMISCHE ENERGIE

Am unteren Rand des Bildschirms siehst Du Caspers Kopf, der den Vorrat an ektoplasmischer Energie anzeigt. Schaut der Kopf nach oben, ist Casper mit ektoplasmischer Energie vollgeladen. Je mehr Energie er verbraucht, desto weiter schaut der Kopf nach unten. Du kannst ektoplasmische Energie aufsammeln, um den Kopf nicht hängen zu lassen. Sogar die zurückgelassenen Energieeinheiten der Onkels kann Casper benutzen!

LEBENSENERGIE

Der Name C-A-S-P-E-R symbolisiert die Lebensenergie unseres kleinen Freundes. Jedesmal, wenn er getroffen wird, verdunkelt sich ein Buchstabe, beim R beginnend. Wenn alle Buchstaben dunkel sind, verliert Casper ein Leben.

LEBEN

In Form von Grabsteinen wird Dir angezeigt, wie viele Leben Casper noch hat.

INVENTAR

Aus den hier abgebildeten Morphing-Fähigkeiten kannst Du Dir die geeignete aussuchen, um das nächste Hindernis zu überwinden.

PUNKTZAHL (SCORE)

Hier wird Dir die momentane Punktzahl angezeigt.

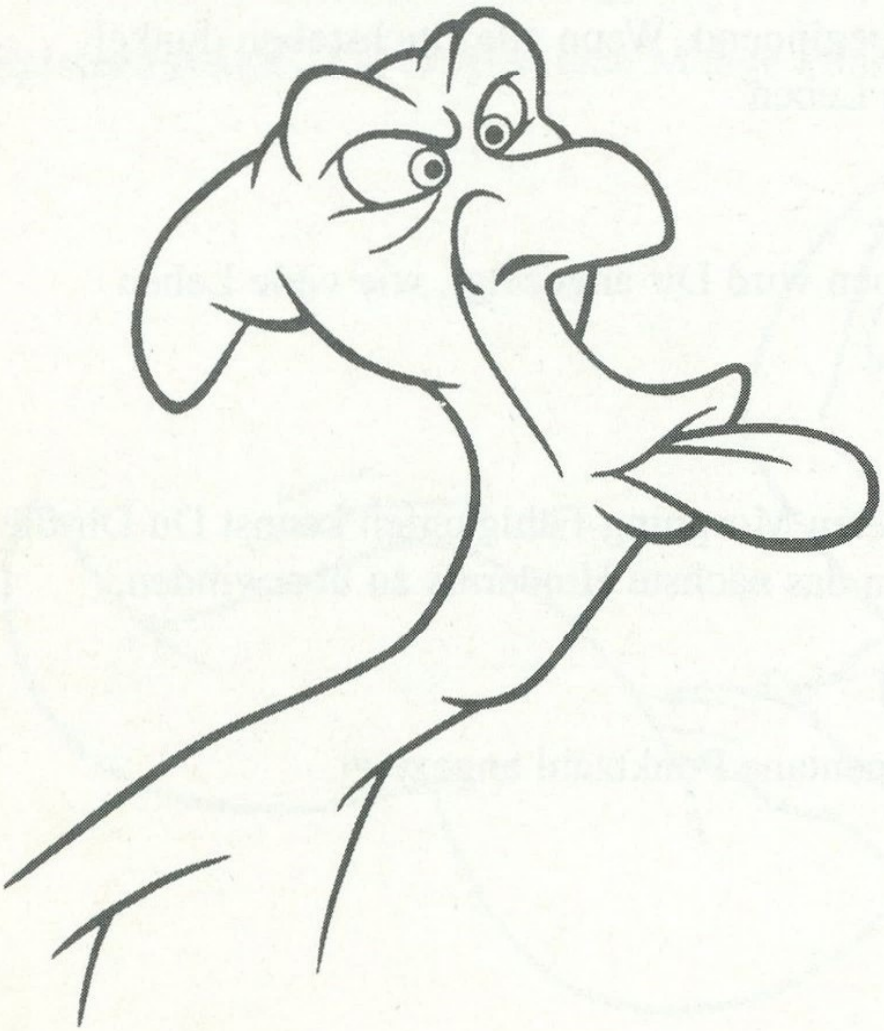
ZELL-INTEGRATOR

Anzahl der Zell-Integratoren, die Du bis jetzt eingesammelt hast.

DER ENDGEGNER

Es ist unfaßbar! Du hast es bis in den Keller geschafft! Vorbei an fliegenden Objekten, Sackgassen, Mundgeruch und all den anderen furchteinflößenden Dingen. Und Du hast alle sieben Zell-Integratoren mitgebracht!

Aber Du hast keine Zeit zum verschnaufen! Jetzt fängt die Action erst richtig an!



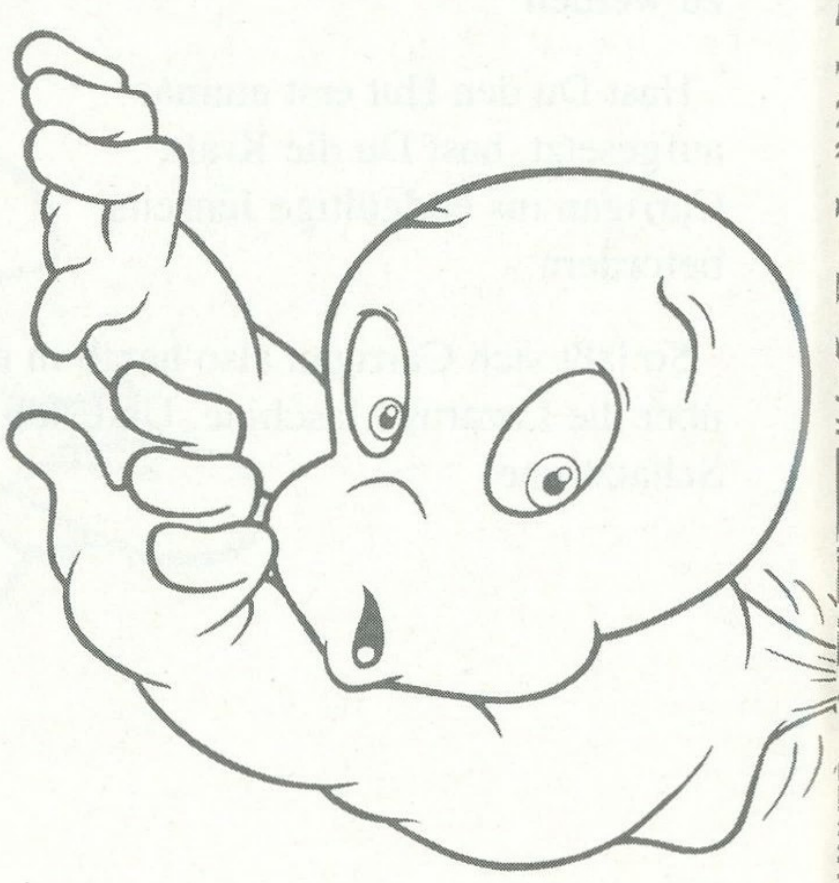
Jetzt ist es soweit: Du triffst auf den bösen Carrigan. Dieses fiese Gespenst hat sich zwischen Dich und die Lazarusmaschine gestellt! Gegen diesen übermächtigen Feind kann der kleine Casper nicht so einfach antreten. Er braucht gewisse Hilfsmittel. So zum Beispiel einen Piratenhut, der ihn wie einen gefährlichen Seeräuber aus-sehen läßt. Casper benutzt seine Morph-Fähig-keiten, um zu einem Piraten zu werden!

Hast Du den Hut erst einmal aufgesetzt, hast Du die Kraft, Carrigan ins endgültige Jenseits befördern.

So läßt sich Carrigan also herab in die Tiefe, über die Lazarus Maschine. Und sieh nur, was er da hat: Eine Schatztruhe!

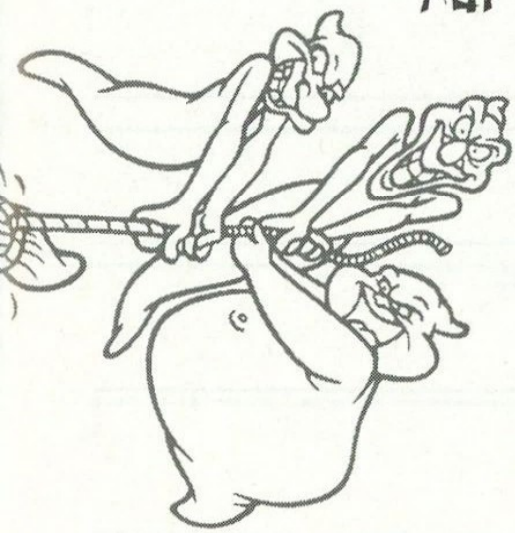
Achtung! Grüne Geschosse kommen angeflogen, weiche ihnen um jeden Preis aus! Wenn sie im Wasser landen, sammle sie auf. Sie sind pure ektoplasmische Energie. Das nächste Problem sind Carrigans Augen: Sie schießen! Reflektiere die Energiestrahlen mit Deinem Schwert! Wenn Du es richtig anstellst, wird Carrigan die Schatztruhe öffnen.

Inzwischen wartet Kat im unteren rechten Eck des Bildschirmes auf einen günstigen Moment, um eine der Zell-Integrator-Kapseln in die Lazarus Maschine zu stecken. Jedesmal, wenn Casper einen Energiestrahl mit seinem Schwert reflektiert, ist Carrigan kurzzeitig außer Gefecht. Dann kann Kat zuschlagen. Mit jeder Kapsel steigt die Maschine ein kleines Stück aus dem Wasser. Hat Kat alle sieben Kapseln abgelegt, schüttelt sich Carrigan wie wild, flüchtet und läßt die Schatztruhe zurück. Zur Krönung des Erfolges ist Dr. Harvey gesund und unverletzt wieder unter den Lebenden.



- Casper kann sich nur unsichtbar machen oder morphen, wenn er ektoplasmische Energie hat. Außerdem braucht er seine Energie schneller auf, wenn er unsichtbar ist oder morpht.
- Wenn Casper durchsichtig erscheint, ist das ein Hinweis darauf, daß er einen anderen Weg als Kat eingeschlagen hat. Da Gespenster keinen Orientierungssinn haben, ist es besser für Casper, sich an Kat zu halten.
- Wenn Casper Haushaltsgegenstände außer Gefecht setzt, kann er deren Energie einsammeln.
- Lasse Casper über den Rand des inneren Labyrinths schweben, um Dich außerhalb wiederzufinden.
- Hinter Spiegeln ist manchmal ein Geheimgang zu entdecken.
- Wenn Casper zum Endgegner vordringt, wird all sein Inventar bis auf das Seil gestrichen.

AUF ZUM LUSTIGEN JAGEN



Immer nur die Ruhe bewahren und viel morphen!

Und nun viel Glück!

GARANTIE

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spiels.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Seite umgehend -von Ihnen ausgefüllt- zurück an:

LAGUNA Videogames
„Stichwort Garantie"
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Sie zählen dann zum LAGUNA-Freundeskreis und haben folgende Vorteile:

1. Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen, können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 19.00 Uhr unter der Telefonnummer: (Germany) 0 61 07 / 945-145 anrufen. Unsere Spielexperten werden Ihnen dann gerne weiterhelfen.
2. Für den seltenen Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie. Das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch „persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel. IHR LAGUNA-TEAM

Vorname Name Geburtsdatum

Straße/Hausnummer Name des Spiels

PLZ/Ort Konsole

Telefon Kaufdatum lt. Beleg

NOTIZEN

ENGLISH

CONTENTS

Safety Precautions 24

It's a G-G-G-Ghost! 25

Get with the ghostly moves 27

Controls 28

M-M-M-Morphing 29

Stinkie, Fatso and Stretch:
What's a ghost to do? 31

Beware inanimate objects! 32

Mega Uncle trouble 33

Pickups: Don't get spooked! 34

What's the status? 35

Are you ready for a new bug-a-boo? 37

Tips to keep you from getting spooked ... 39

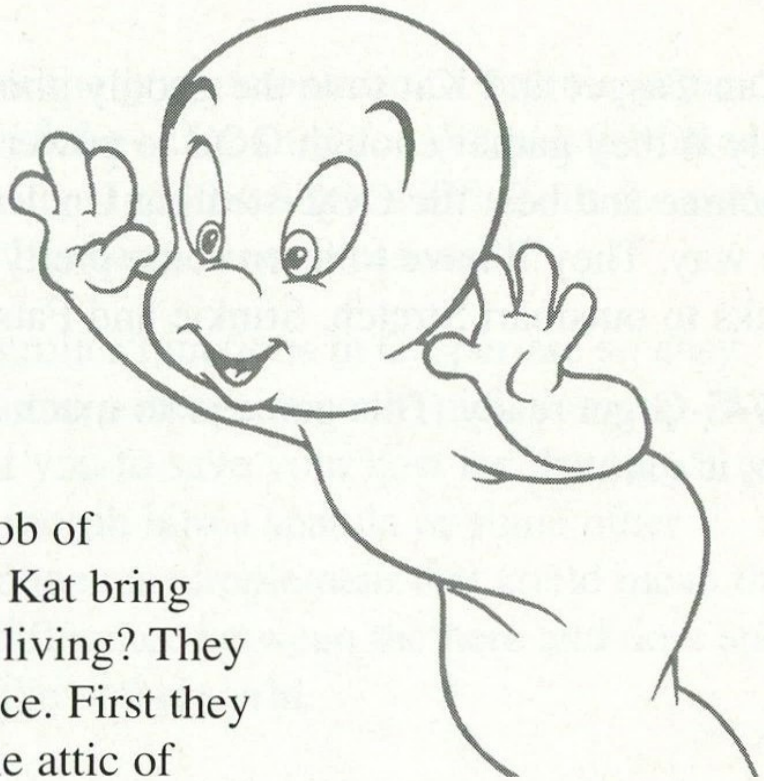
Notes 40

SAFETY PRECAUTIONS

FOLLOW THESE SUGGESTIONS TO KEEP YOUR CASPAR GAME PAK IN PERFECT OPERATING CONDITION.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective box.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak. This will void your warranty.
4. DO NOT let your Game Pak come into contact with thinners, solvents, benzene, alcohol or any other strong cleaning agents that can damage it.

THERE'S GRAVE TROUBLE IN WHIPSTAFF MANOR!

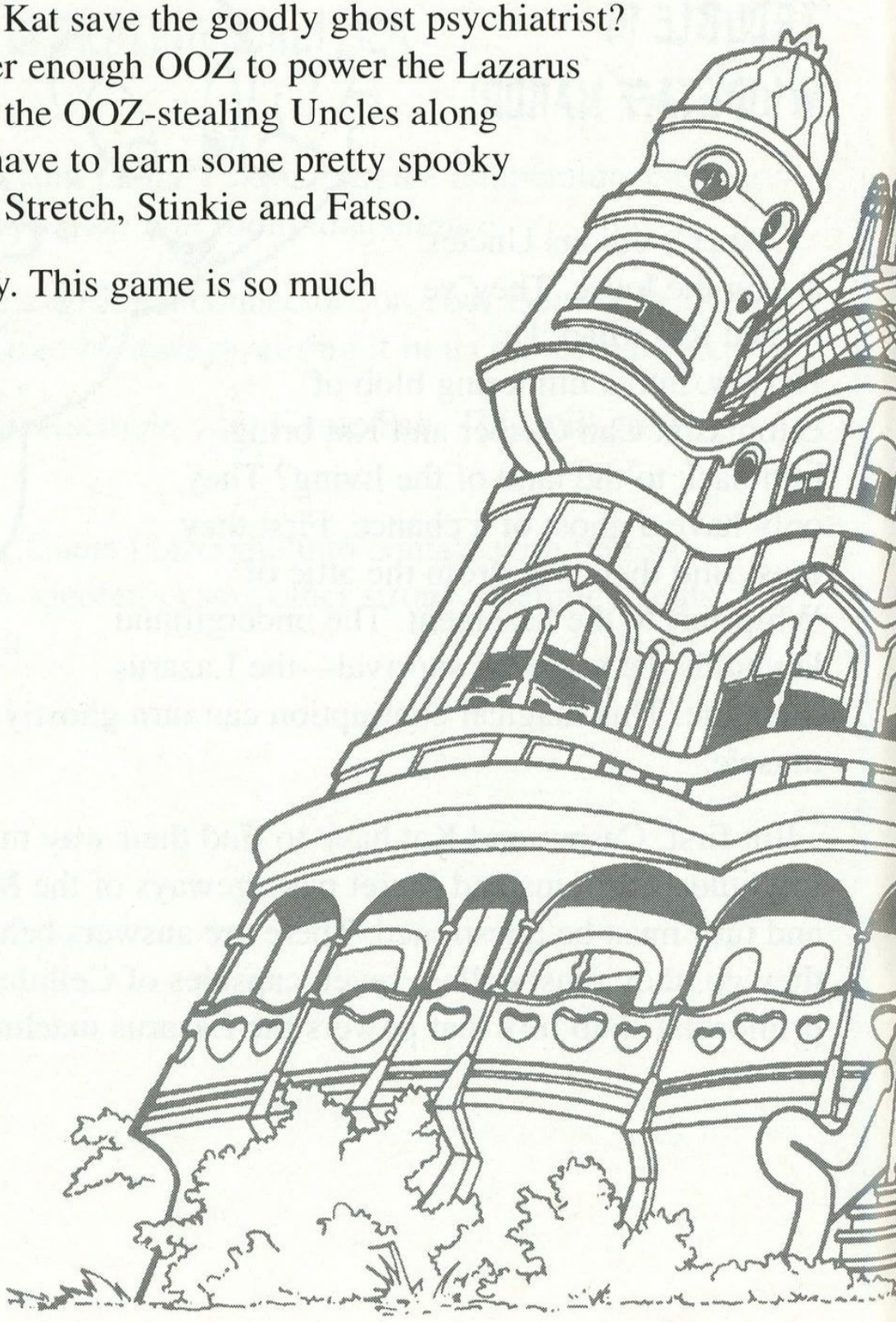


Casper's odious Uncles are on the loose. They've turned Kat's dad, Dr. Harvey, into a blithering blob of ectoplasm. Can Casper and Kat bring him back to the land of the living? They only have a ghost of a chance. First they must find their way from the attic of Whipstaff to the basement. The underground lab holds the secret of survival—the Lazarus Machine. This magical contraption can turn ghostly goo into solid muscle.

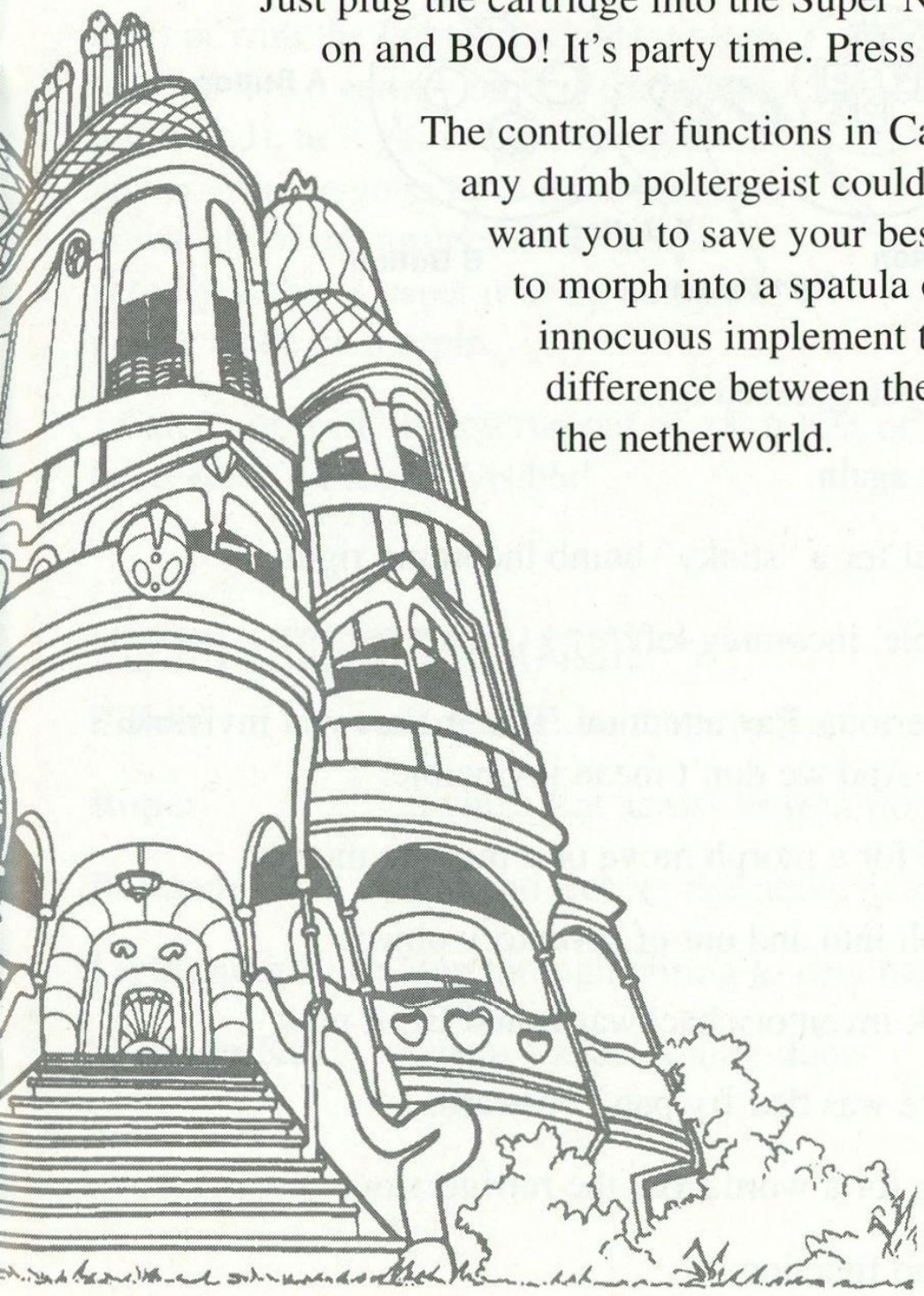
But first, Casper and Kat have to find their way through the multitude of rooms and secret passageways of the Manor. Every twist and turn must be questioned. There are answers behind mirrors. As they go, they must collect seven capsules of Cellular integrator, a primordial soup mix that powers the Lazarus machine.

Can Casper and Kat save the goodly ghost psychiatrist? Only if they gather enough OOZ to power the Lazarus machine and beat the OOZ-stealing Uncles along the way. They'll have to learn some pretty spooky tricks to outsmart Stretch, Stinkie and Fatso.

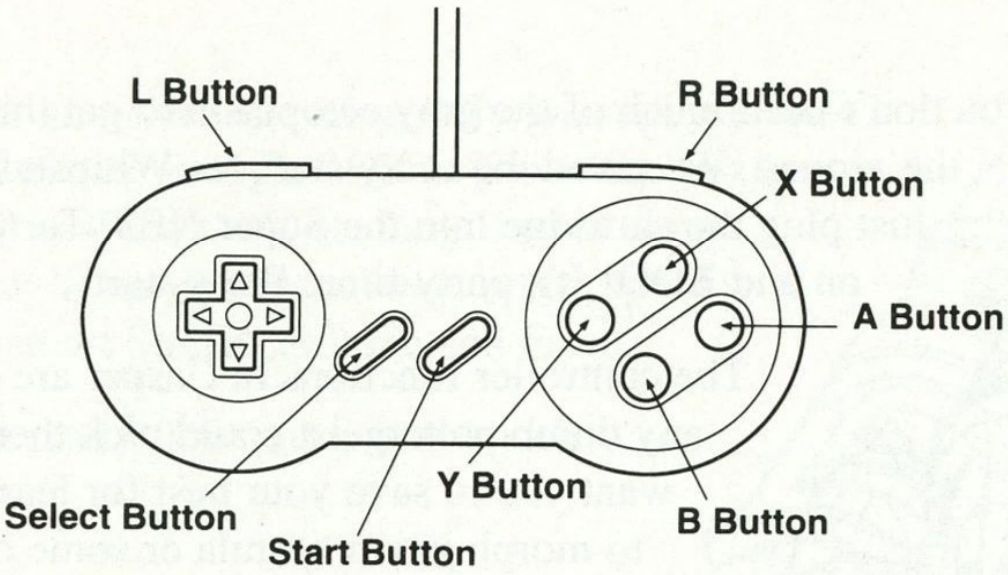
G-G-G-get ready. This game is so much fun, it's scary!



You don't need much of the gray ectoplasm to get this game off the ground. We saved the scary stuff for Whipstaff Manor. Just plug the cartridge into the Super NES. Turn the power on and BOO! It's party time. Press start.



The controller functions in Casper are so easy, any dumb poltergeist could pick them up. We want you to save your best for learning how to morph into a spatula or some other innocuous implement that could mean the difference between the here and now and the netherworld.



UP: Yup, you guessed it.

DOWN: Right again.

LEFT: Useful for a "stinky" bomb incoming right.

RIGHT: Trouble, incoming left.

A BUTTON: Get serious. Pay attention. This makes you invisible dude. And we don't mean invincible.

B BUTTON: Good for a morph move or a moving morph.

Y BUTTON: Morph into and out of inventory object.

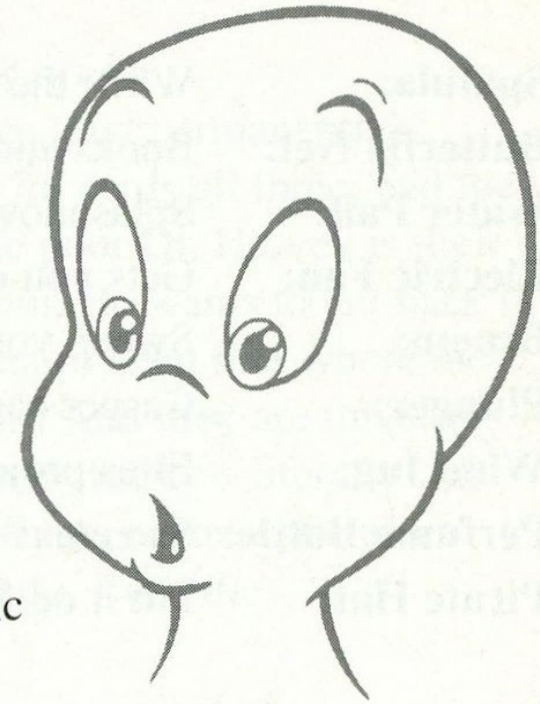
L BUTTON: Check inventory backwards and BE it now.

R BUTTON: Where was that fry pan? Forwards?

START: Pause for a word from the refrigerator.

X BUTTON: Has no function.

M-M-M-MORPHING



By colliding with an object, Casper can morph into it for self defense. This is a cool trick for getting Casper and Kat safely through the Manor. However, (except with the lightening bolt), to turn into unknown earthly objects (morphing, my friend), he's got to have ectoplasmic power. You've gotta have the OOZ. One downside of the upside of the morph activity is this. Casper uses up ectoplasmic power when he morphs.

Catch our drift? If you run out of gas (OOZ or energy), heeeeeeere's Casper! Visible!

MORPH AROUND THE MANOR

Pillow: A feather landing for Kat.

Rope: Swings Kat across broken floorboards.

Balloon: Kat and Casper rise above it all.

Lightening Bolt: Zap through wiring to new haunts.

Skeleton Key: Opens locked Manor doors.

DEFENSE MORPHS

Spatula: When the fruit flies—slap it!

Butterfly Net: Books and dishes are outta here!

Water Pail: Splashdown for flying objects.

Electric Fan: Gets you out of hot spots.

Broom: Sweep your way to Kat.

Plunger: Casper can fence with Uncle Stretch.

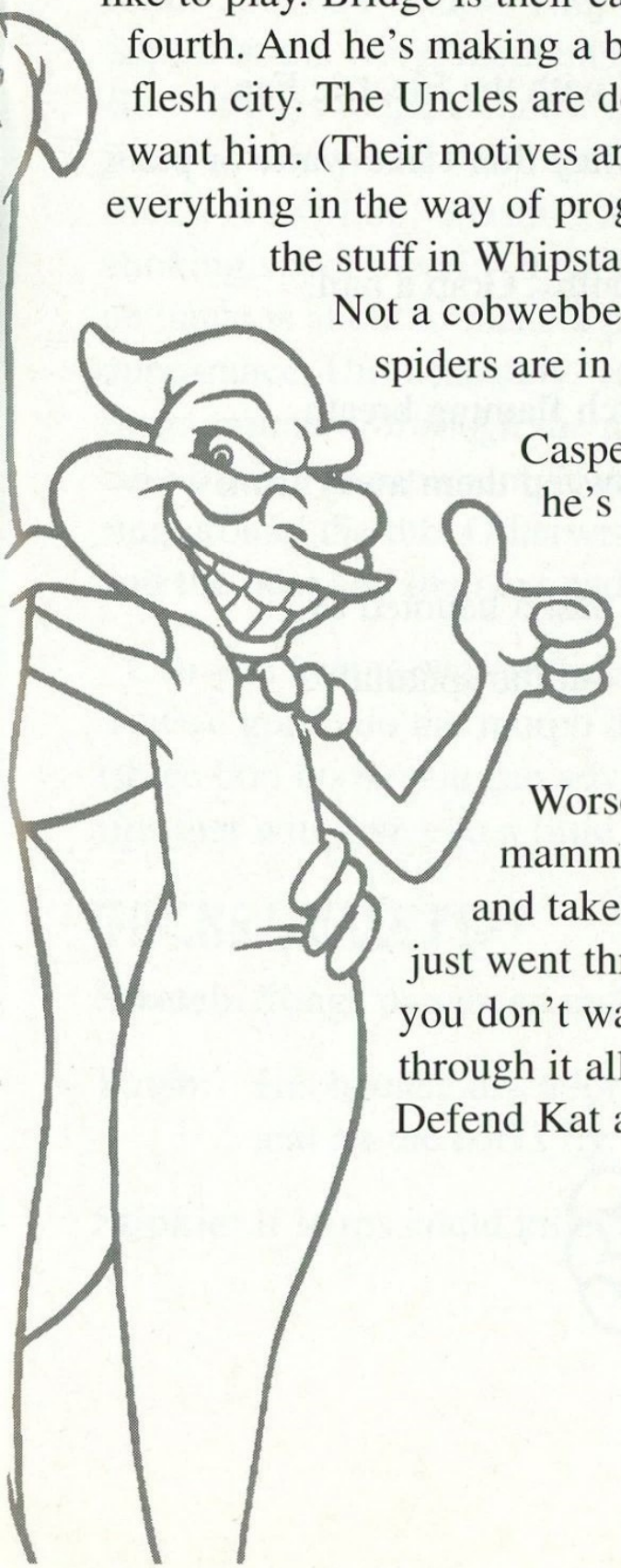
Wine Jug: Fires projectile corks at Uncle Fatso.

Perfume Bottle: Sweetens Stinkie's halitosis.

Pirate Hat: Put it on for the final encounter.

STINKIE, FATSO AND STRETCH

Casper and Kat are up against some very ornery relatives, and they'd like them at least once (and permanently) removed. The first problem is cards. They're cards all three, and they like to play. Bridge is their card thing. The poor Dr. Harvey is their fourth. And he's making a bid for freedom. He wants to get back to flesh city. The Uncles are doing their best to keep him where they want him. (Their motives are transparent.) And they are throwing everything in the way of progress back to mortality—literally. All the stuff in Whipstaff Manor is flying all over the place. Not a cobwebbed corner is safe. Even the spiders are in hiding.



Casper has to keep his head or he'll lose it. If he's hit by even one flying object (identified or not) he loses a health tick. We're talking the score. We're talking win or lose. We're talking keep your spirits up or get buried.

Worse yet, if Kat is hit she gets collected by mamma who appears out of who-knows-where and takes her away to another screen that you just went through horrors to get through safely. And you don't want to get dragged sheet backwards through it all over again. So watch your back. Defend Kat and defeat the objects.

BEWARE INANIMATE OBJECTS!

Flying Books: Grab them with the Butterfly net if you can.

Flying Dishes: The same trick may work if you got the knack of it when you checked out the books.

Floating Candelabras: Blow 'em into Casper II with the Electric Fan.

Torches: They float. They flare. They don't like water or pails. They're light bulbs.

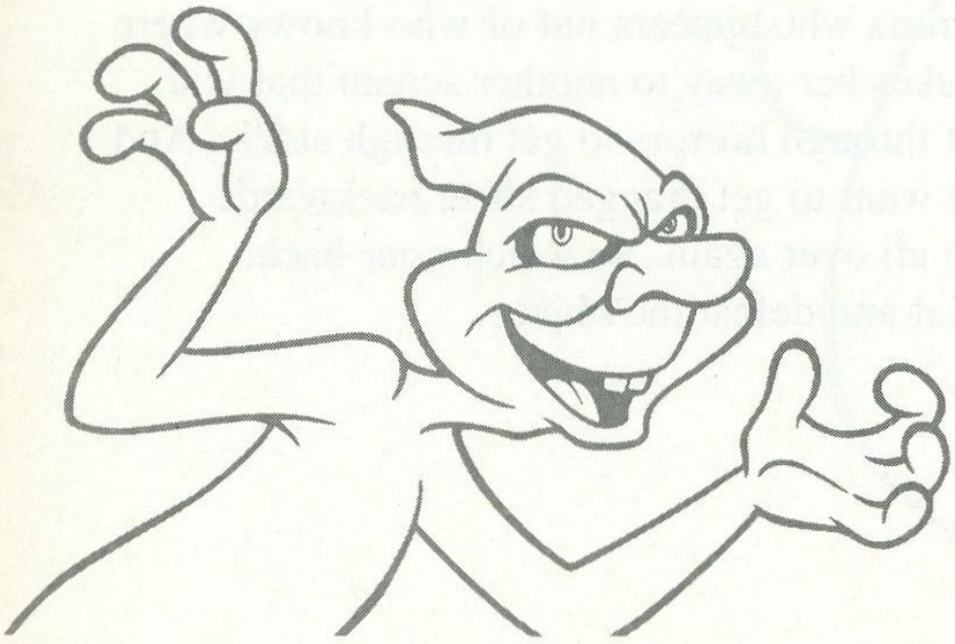
Chandeliers: Beware of falling light bulbs. Grab a pail.

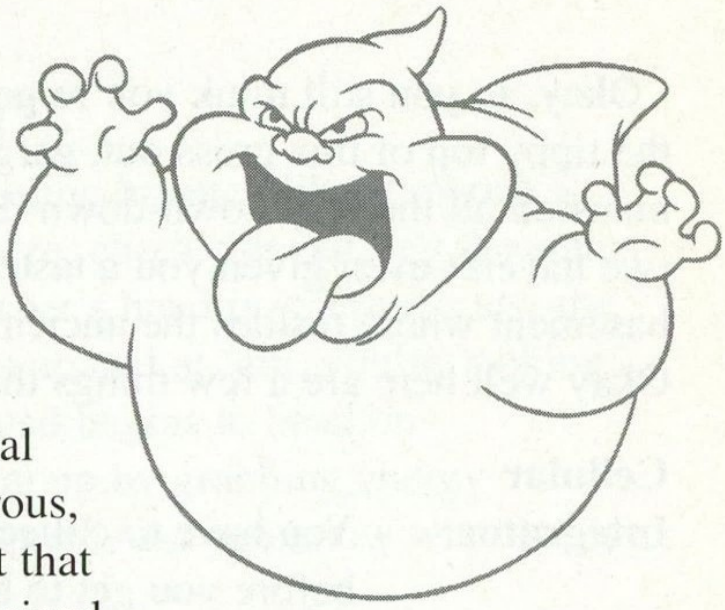
Moose/Zebra Heads: Use the water pail to catch flaming breath.

Bowling Balls: Morph into a broom to sweep them away from your friend, Kat.

Halberd: Grab a balloon to sneak past a haunted ax.

Flying Fruit: When the fruit flies, get out the spatula!





The Uncles are bad news. And they're always just around the next cobweb. They favor some rooms, but don't relax. They appear at the worst moments. Boo! It pays to get to know them just because you'll learn their special tricks. A swirling, miasmic, sulpherous, stinking vapor cloud is a subtle hint that an uncle is about to make a pre-ordained appearance. Unfortunately, you have to deal with it. There's no way over, around or through the uncles even though they look like a bad case of filmy soap scum. You're just going to have to clean up that ring around the tub. Otherwise you won't make it to the next room and the next and the next and the next—get the picture?

Can you keep a secret? Take it to the next world so to speak? You've got to do the morph thing. If you hit an uncle three times, (three boo-boos) you can advance to the next room. Here are a few tips that will give you a little "after life" to keep you in the game.

TRICKS UNCLES PLAY

Stretch: Slings one mean umbrella. Plunger Morph!

Fatso: His bounce has a lot of "BONK." Pull out the Wine Jug and let the corks fly.

Stinkie: If burps could kill.....Perfume bottle, now!

PICKUPS: DON'T GET SPOOKED!

Okay, so you still think you're going to make it all the way from the tippy top of this gross out, gargantuan haunted monstrosity of a mansion all the way down-down-down-down through untold terrors (we haven't even given you a taste) of the dank, dark, slimy, crawly basement where resides the ancient Lazarus Machine? Huh. Cool. Okay well here are a few things that could help you get to the lab.

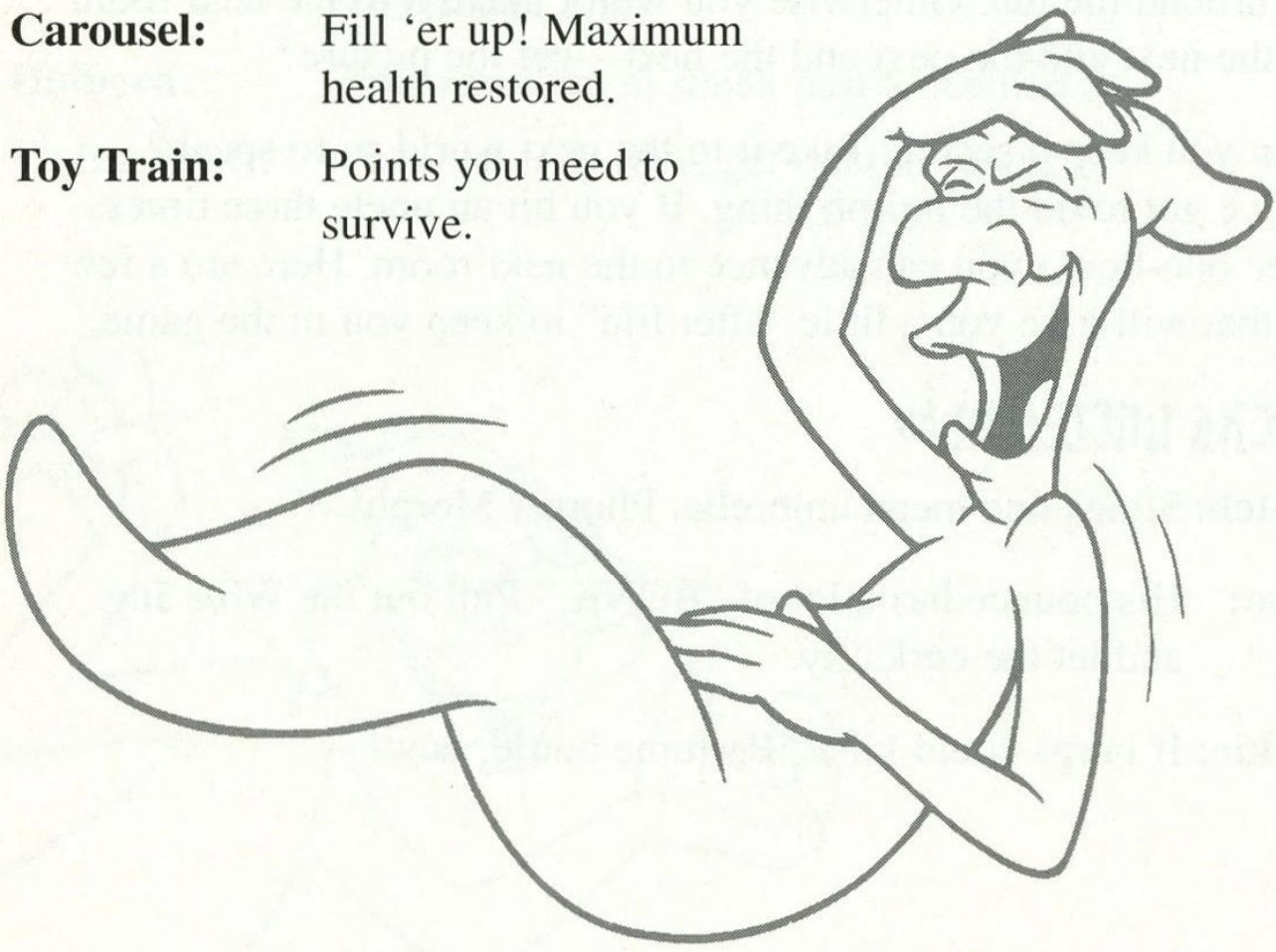
Cellular Integrator: You have to collect all seven OOZ capsules before you get to the basement. Otherwise, you are Uncle bait.

Baseball Cap: Good for one health tick.

1-Up: One extra life is yours.

Carousel: Fill 'er up! Maximum health restored.

Toy Train: Points you need to survive.



HEADS UP! ECTOPLASMIC ENERGY.

If you're getting the shivers and feeling haunted like someone is looking at you from who-knows-where, check this out. It's the status area at the bottom of the screen. Casper's head is where it's at—the status that is. When Casper's head is up and at 'em, you're looking good. As energy gets used up, the head begins to head on doooowwwnnn. Keep Casper looking up by grabbing energy wherever it falls—even from the enemy! And you know who that is. Here Unc, here Unc, Unc, Unc...

HEALTH

Another way to tell how you're hanging in there is to take a look at the name "Casper." Check the screen. Each letter represents one health tick. If you get hit, the letters will begin to darken starting back-end first with "R". When the letters are all dark, things are looking dim—really dim. Like one life is gone.

LIFE

Is your number up? Let the tombstone be your guide. That hunk of granite is a good indication of what the action is in Tombstone City.

INVENTORY

Select your weapon (morphing item) and go for it!

SCORE

Current score.

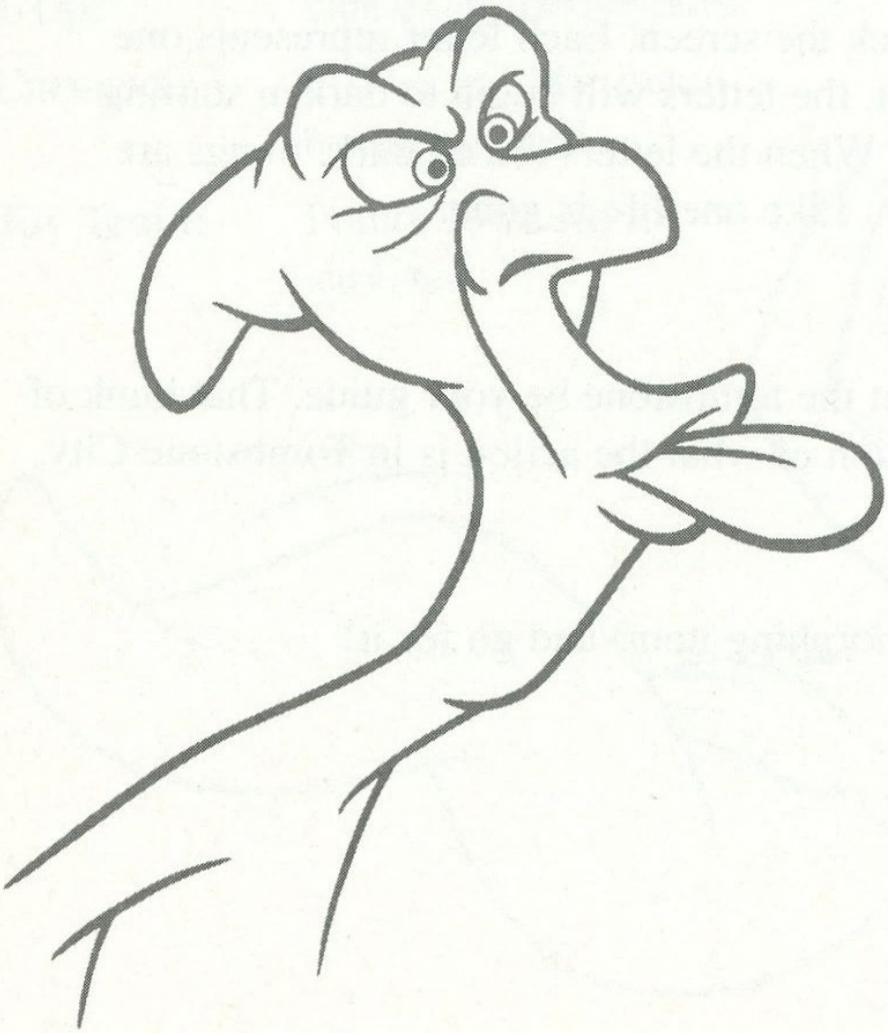
CELLULAR INTEGRATOR

Displays the amount of Cellular Integrator you have going for you not to mention against the "Uncs."

THE BOSS ENCOUNTER

Hard to believe. You made it through the passageways, the bad breath, the flying objects, the dead ends, the U-turns and all the other scary stuff—with seven capsules of Cellular Integrator. You're in the basement.

Don't relax. There's bad news ahead.



You are now up against one spooky kook by the name of Carrigan. This blob of amorphous glop is between you and the machine of which we speak. Lazarus, dude. "Yo, ho, ho," that's the main hint for what you need before you can tackle the big bug-a-boo Carrigan. A hat. We're not talking baseball cap. We're talking pirate head gear. In fact, you've got to be a sword swinging, mast munching, high seas drifter yourself to beat Carrigan. Once you get that hat where your hair is, you need to make Carrigan a thing of the past. Morph into a pirate. It's the only way you're gonna have a future.

So, this big blob of ectoplasm floats down and hovers over the Lazarus Machine which is under water. Check out what this mega-ghoul is holding – a treasure chest.

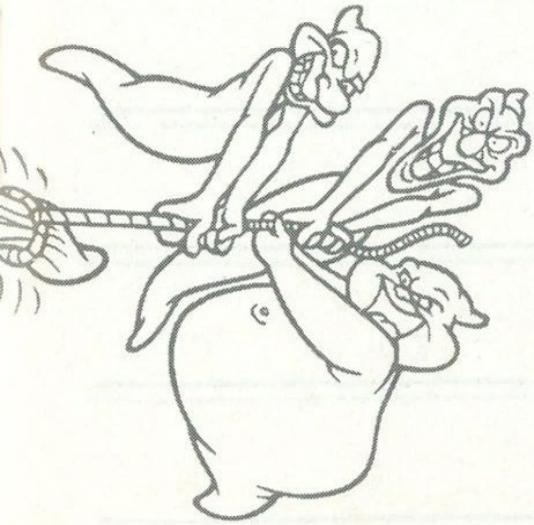
Look out! Incoming green gaseous projectiles! Avoid at all costs. The good news is if these projectiles – the green gaseous ones – land in the water, you collect. You get big ectoplasmic energy. Of course, you have to collect it.

Next problem—Carrigan's eyeballs. Seriously. Energy beams shoot out of Carrigan's eyes. Do not make eye contact. Your only chance is to use your sword to deflect the beams back. Do it with that Pirate Morph we turned you into. If you are successful with the reflect-the-beams defense, Carrigan will try to open the treasure chest to no avail.

Meanwhile, back at the lower right corner of the screen, Kat is crouching waiting for a chance to pop a Cellular Integrator capsule into the Main Machine. To the lower left is Dibs. He's the cheering section. When Carrigan is hit by deflected eye beams and gets frustrated, Kat has a chance to make her big move to fuel the Lazarus. A one capsule deposit will give the Machine a little lift out of the water. But it needs all seven.

Once Kat has fed all seven capsules into the hungry Lazarus Machine, Carrigan will start to shake 'n bake. The treasure chest is conveniently left behind as Carrigan vacates the basement leaving it to the new tenants. All the shaking brings our Dr. Harvey in superb health and human form.

- Casper can only become invisible or morph when he has ectoplasmic energy.
- Casper uses up his energy faster when he's morphed or when he's invisible.
- Casper needs to stay on the offensive when he is morphed for his own protection.
- If Casper appears transparent, he has wandered off the path Kat wants to take to the basement. Ghosts have no sense of direction! Stick with Kat.
- When Casper defeats household objects, he can collect their energy.
- Access the exterior of Whipstaff Manor by floating Casper beyond the edge of the interior Manor maze.
- Get around Whipstaff on the outer walls by going through the wiring.
- Passageways may be hidden behind mirrors.
- When Casper enters the Boss encounter, all of the inventory items will be removed from his list except for the rope.



HAPPY HAUNTING

Good luck. Keep your cool. Remember to do your many morph tricks. And watch for secrets along the way.

NOTES

NOTES

FRANCAIS

INHALT

PRECAUTIONS D'EMPLOI 44

C'EST UN F-F-F-FANTOME 45

LES MOUVEMENTS FANTOMIQUES 47

T-T-T-TRANSFORMATION 49

CRADD, BOUFFI ET TEIGNEUX 51

ATTENTION AUX OBJECTS ANIMES 52

LES ONCLES OU LE TRIO INFERNAL 53

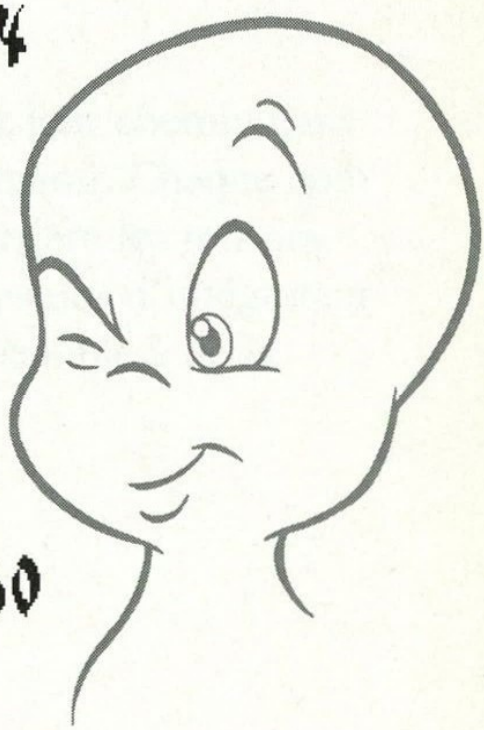
LES PICKUPS: N'AI PAS PEUR! 54

QUELLE EST MA POSITION 55

TU EST PRET? 57

N'AI PAS PEUR! 59

NOTES 60

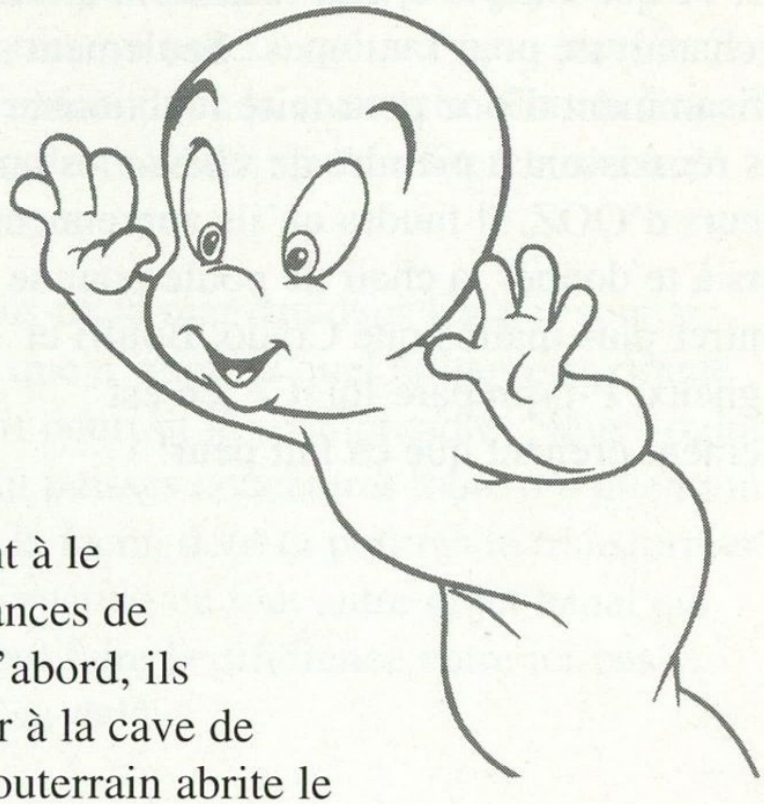


PRECAUTIONS D'EMPLOI

SUIVEZ LES INSTRUCTIONS SUIVANTES AFIN DE PROTÉGER VOTRE CARTOUCHE DE JEU CASPER

1. NE PAS exposer la cartouche à des températures extrêmement basses ou extrêmement élevées. Conservez-la toujours à température ambiante.
2. NE PAS toucher la fiche de votre cartouche. Protégez votre cartouche de la saleté et de la poussière en la rangeant dans son étui.
3. NE PAS démonter.
4. NE PAS utiliser de diluants, solvants, benzène, alcool ou autres produits détergents puissants qui risqueraient d'endommager la cartouche.

AMBIANCE FUNÈBRE AU MANOIR DE WHIPSTAFF!

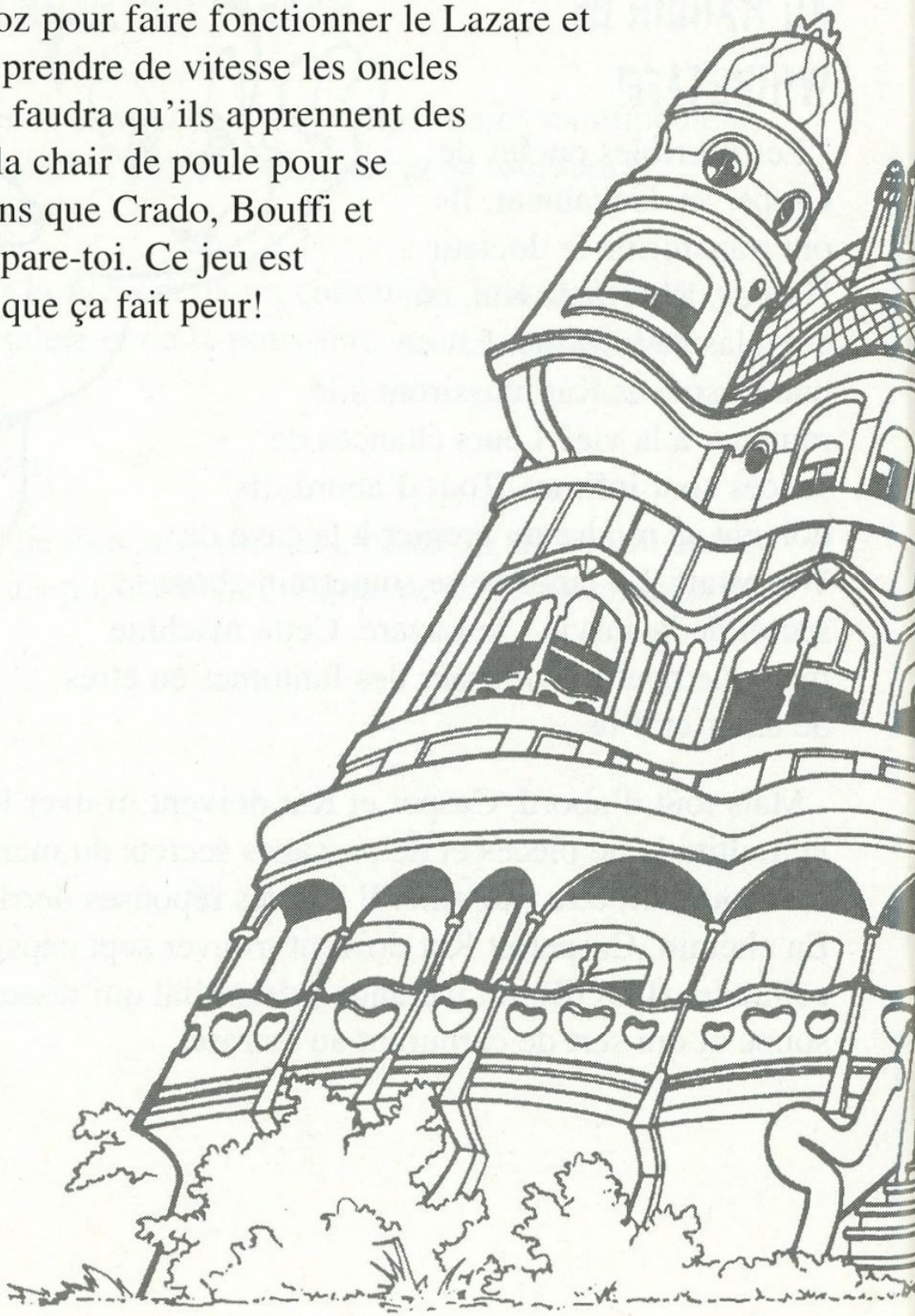


Les horribles oncles de Casper se déchaînent. Ils ont transformé le docteur Harvey, le père de Kat, en ectoplasme informe. Est-ce que Casper et Kat réussiront à le ramener à la vie? Leurs chances de succès sont infimes. Tout d'abord, ils doivent se rendre du grenier à la cave de Whipstaff. Le laboratoire souterrain abrite le secret de la survie - le Lazare. Cette machine magique peut transformer des fantômes en êtres de chair et d'os.

Mais tout d'abord, Casper et Kat doivent trouver leur chemin dans la multitude de pièces et de passages secrets du manoir. Chaque coin et recoin doit être examiné. Il y a des réponses derrière les miroirs. En chemin, Casper et Kat doivent trouver sept capsules d'intégrateur cellulaire (l'OOZ), un mélange primordial qui ressemble à de la soupe et qui sert de carburant au Lazare.

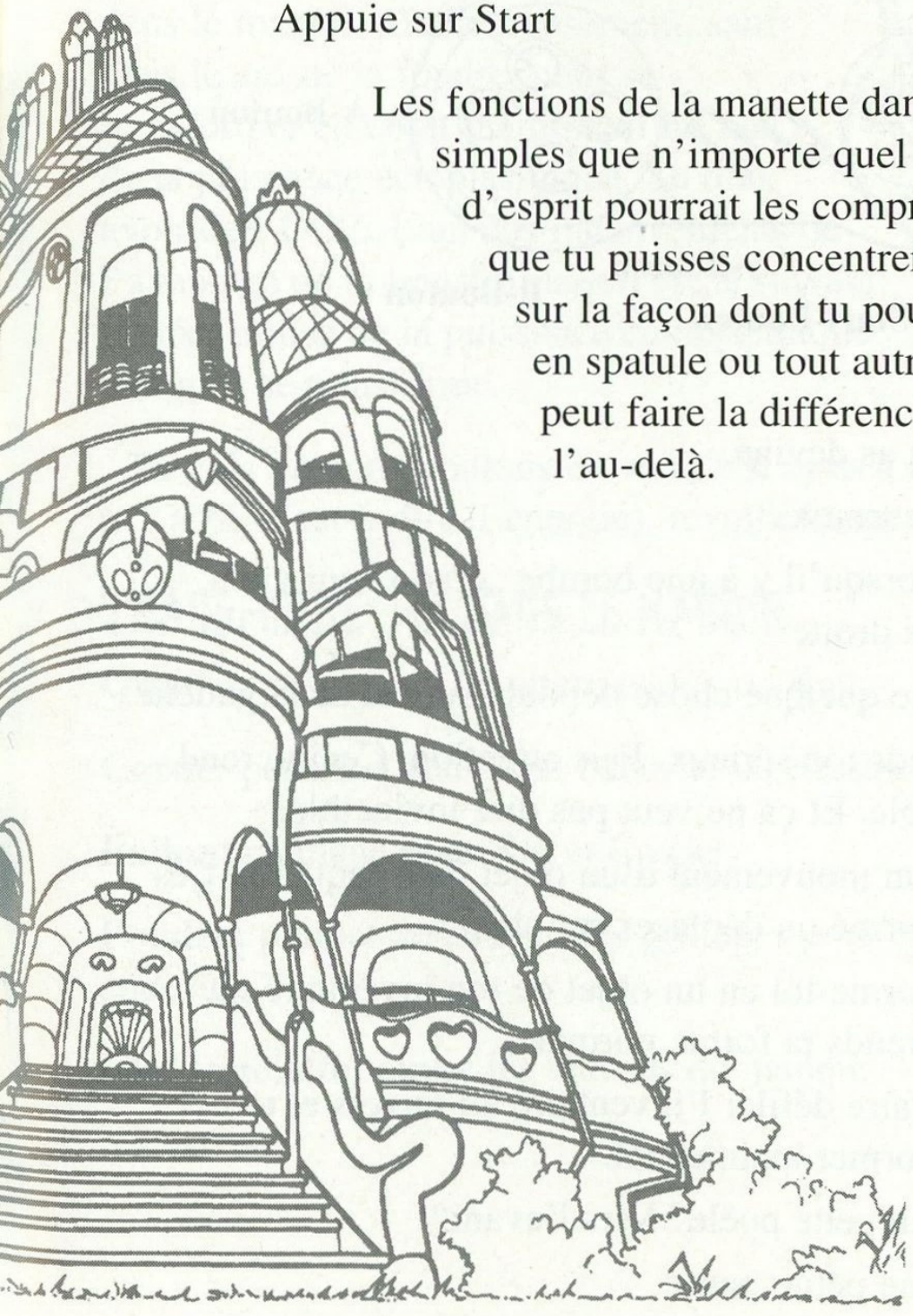
C'EST UN F-F-F-FANTÔME! SUITE

Est-ce que Casper et Kat réussiront à sauver le bon psychanalyste pour fantômes? Seulement s'ils trouvent suffisamment d'ooz pour faire fonctionner le Lazare et s'ils réussissent à prendre de vitesse les oncles voleurs d'OOZ. Il faudra qu'ils apprennent des tours à te donner la chair de poule pour se montrer plus malins que Crado, Bouffi et Teigneux. P-p-prépare-toi. Ce jeu est tellement prenant que ça fait peur!

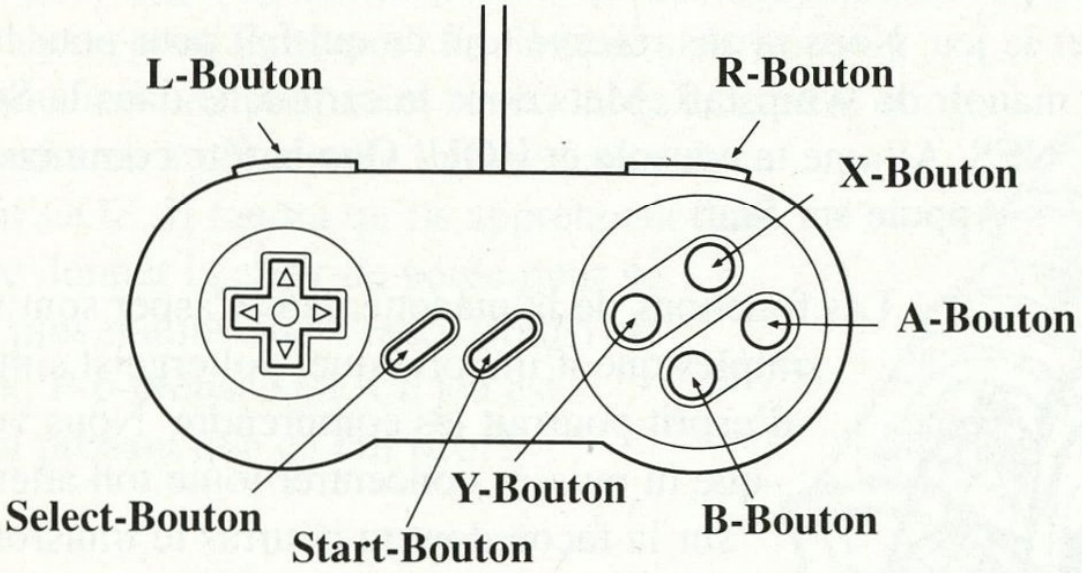


Tu n'as pas besoin de beaucoup d'ectoplasmes gris pour faire démarrer le jeu. Nous avons réservé tout ce qui fait peur pour le manoir de Whipstaff. Mets donc la cartouche dans la Super NES. Allume ta console et HOU! Que la fête commence!

Appuie sur Start



Les fonctions de la manette dans Casper sont si simples que n'importe quel poltergeist simple d'esprit pourrait les comprendre. Nous voulons que tu puisses concentrer toute ton attention sur la façon dont tu pourras te transformer en spatule ou tout autre objet banal qui peut faire la différence entre ici-bas et l'au-delà.



HAUT: oui, tu as deviné.

BAS: encore trouvé.

GAUCHE: utile lorsqu'il y a une bombe „crado" qui vient vers ta droite.

DROITE: lorsque quelque chose déboule sur toi de la gauche.

BOUTON A: reprends ton sérieux. Fais attention. Ceci te rend invisible. Et ça ne veut pas dire invincible.

BOUTON B: pour un mouvement d'un objet dans lequel tu t'es transformé ou déplacer cet objet.

BOUTON Y: transforme-toi en un objet de ton inventaire ou reprends ta forme normale.

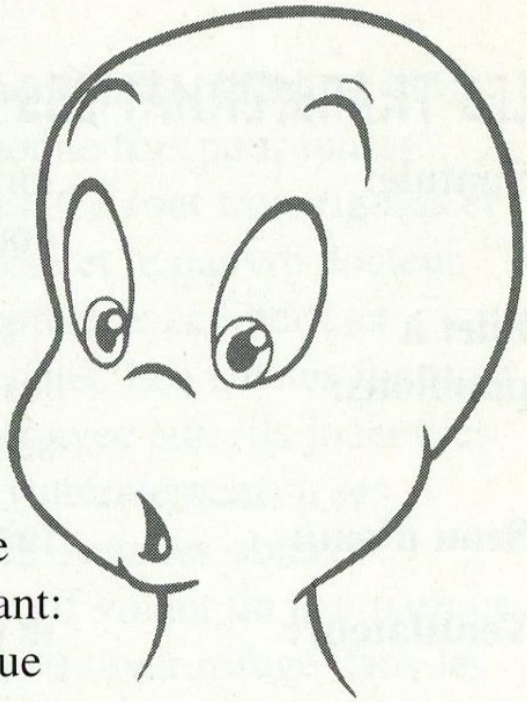
BOUTON L: pour faire défiler l'inventaire à l'envers et te transformer maintenant.

BOUTON R: où était cette poêle? Vers l'avant?

START: fais une petite pause.

BOUTON X: aucune fonction.

T-T-T-TRANSFORMATION



Lorsque Casper se heurte à un objet, il peut prendre la forme de cet objet pour se défendre. C'est un tour utile qui aide Casper et Kat à se déplacer sans danger dans le manoir. Malheureusement, sauf dans le cas de la foudre, pour se transformer en objet inanimé, il lui faut de la puissance ectoplasmique. Tu dois avoir de l'OOZ. L'un des inconvénients de l'avantage de la transformation est le suivant: Casper utilise de la puissance ectoplasmique lorsqu'il se transforme.

Tu vois où nous voulons en venir? Si tu es à court de carburant (d'OOZ, c'est-à-dire d'énergie), revoilà Casper! Bien visible!

TRANSFORME-TOI DANS LE MANOIR

Oreiller: utile pour les atterrissages de Kat.

Corde: permet à Kat de se balancer au-dessus de planches cassées.

Ballon: ça plane pour Kat et Casper.

Foudre: permet de couper des grillages pour explorer de nouveaux endroits.

Clef squelette: ouvre les verrous du manoir.

LES TRANSFORMATIONS DE DEFENSE

Spatule: lorsque le fruit vole, donne lui un coup de spatule!

Filet à papillons: les livres et les assiettes n'ont qu'à bien se tenir!

Seau d'eau: fait amerrir les objets volants.

Ventilateur: te permet de souffler un peu.

Balai: balaie tout sur ton passage.

Débouchoir à ventouse: brandis-le tel une épée contre Oncle Teigneux.

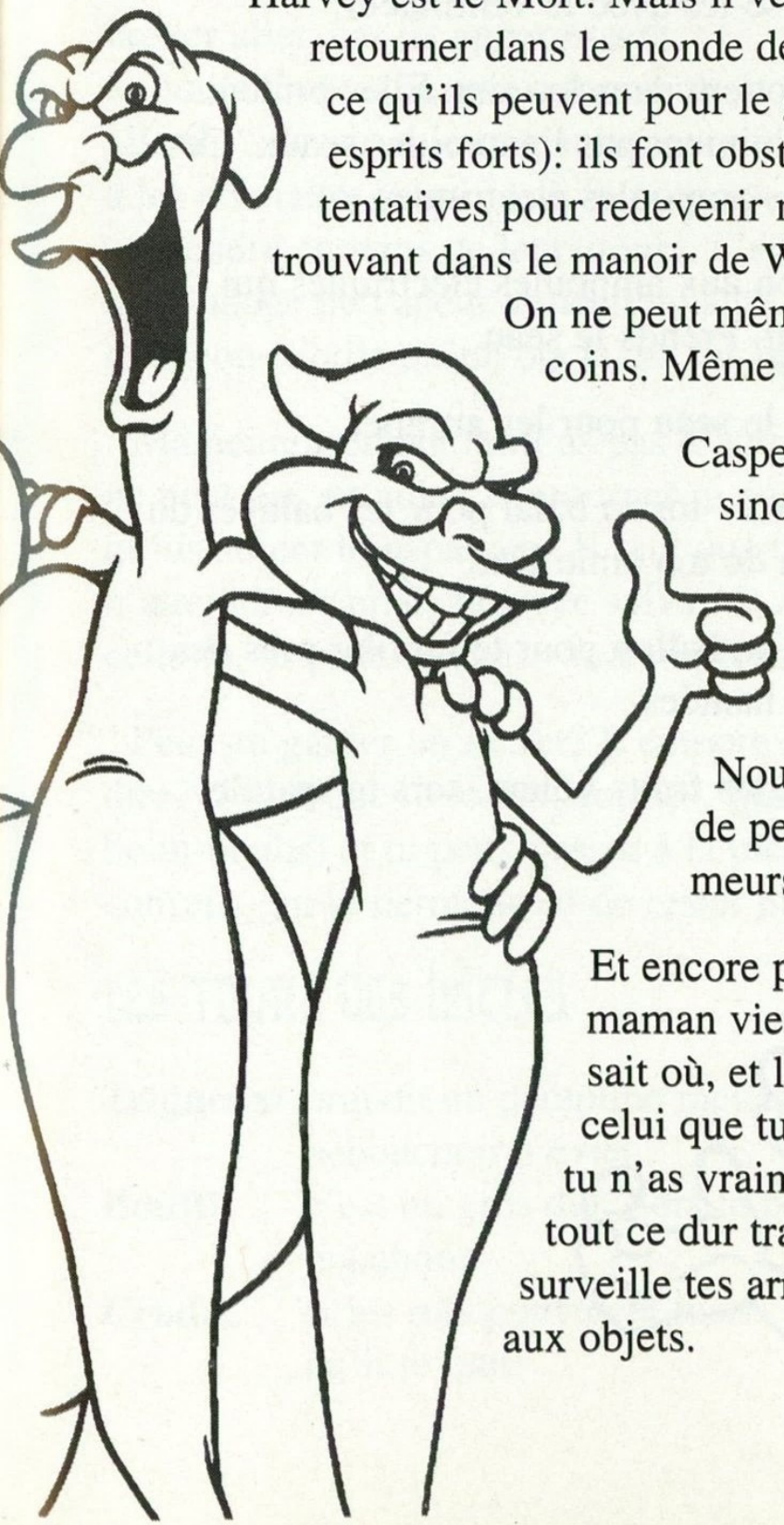
Bouteille de vin: envoie des bouchons sur Oncle Bouffi.

Bouteille de parfum: parfume la mauvaise haleine de Crado.

Chapeau de pirate: mets-le lors dela rencontre finale.

CRADD, BOUFFI ET TEIGNEUX

Casper et Kat doivent se mesurer à des oncles très méchants et ils voudraient bien se débarrasser d'eux une bonne fois pour toutes. Mais le premier problème, ce sont les cartes. Ce sont trois rigolos et ils aiment jouer. Le bridge est leur jeu préféré et le pauvre docteur Harvey est le Mort. Mais il veut reprendre sa liberté et retourner dans le monde des vivants. Les Oncles font tout ce qu'ils peuvent pour le garder avec eux (ils jouent les esprits forts): ils font obstacle (littéralement) à ses tentatives pour redevenir mortel. Tous les objets se trouvant dans le manoir de Whipstaff volent un peu partout. On ne peut même pas trouver refuge dans les coins. Même les araignées se cachent.



Casper doit garder la tête froide sinon il risque de la perdre. Si ne serait-ce qu'un objet volant (identifié ou non) l'atteint, il perd une coche de santé. Nous te parlons du score. Nous parlons du fait de gagner ou de perdre. Garde tes esprits ou meurs.

Et encore pire, si Kat est touchée, sa maman vient la chercher, sortie d'on ne sait où, et l'emmène à un autre écran, celui que tu as eu tant de mal à quitter. Et tu n'as vraiment pas envie de devoir refaire tout ce dur travail encore une fois. Alors surveille tes arrières, protège Kat et attention aux objets.

ATTENTION AUX OBJETS MANIMES!

Livres volants: essaie de les attraper avec le filet à papillons.

Assiettes volantes: même chose que pour les livres.

Candélabres flottants: pulvérise-les avec le ventilateur.

Torches: elles flottent dans les airs. Elles brûlent. Elles n'aiment pas l'eau ni les seaux. Ce sont des ampoules électriques.

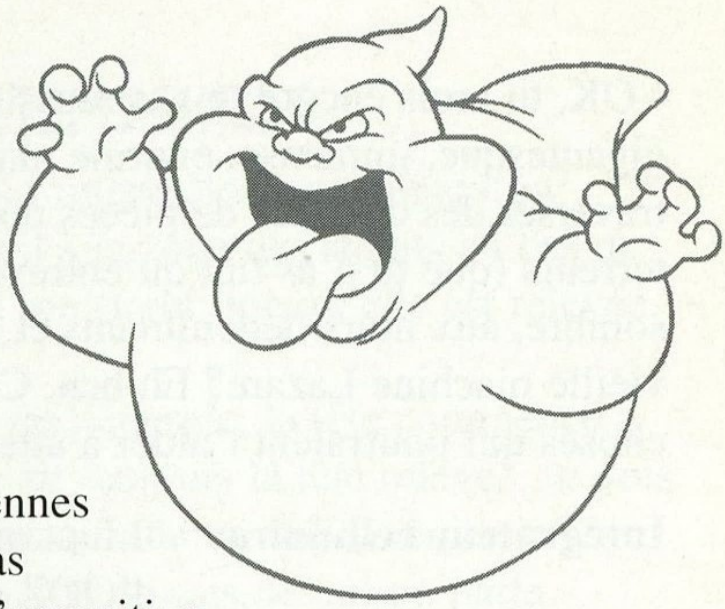
Lustres: attention aux ampoules électriques qui tombent. Prends le seau.

Têtes d'élan/de zèbre: utilise le seau pour les attraper.

Boules de bowling: transforme-toi en balai pour les balayer du chemin de ton amie Kat.

Hallebarde: prends un ballon pour te faufiler près des haches hantées.

Fruits volants: lorsque les fruits volent, sors ta spatule!



Les oncles sont synonymes d'ennuis. Et tu risques à tout moment de leur tomber dessus. Ils préfèrent certaines pièces mais ce n'est pas une raison pour se laisser aller, car ils apparaissent toujours au plus mauvais moment. „Bouh!" Il vaut mieux que tu apprennes à les connaître, comme ça tu pourras apprendre certains de leurs tours. L'apparition d'un nuage de vapeur tourbillonnante, sulfureuse et puante t'avertit de façon subtile qu'un oncle est sur le point de se matérialiser.

Malheureusement, tu n'as pas d'autre choix que de l'affronter. On ne peut pas survoler, contourner ni passer au-dessus des oncles bien qu'ils soient transparents. Il faut que tu les élimines. Sinon, tu n'atteindras jamais la pièce suivante, ni celle d'après, ni celle après celle-là, ni celle d'après - tu comprends?

Peux-tu garder un secret? L'emporter dans la tombe, pour ainsi dire? Il faut que tu te transformes. Frappe un oncle trois fois (trois bouh-bouhs) et tu peux passer à la pièce suivante. Voici quelques conseils qui te permettront de rester plus longtemps dans le jeu.

LES TOURS DES ONCLES

Teigneux: brandit un parapluie menaçant. Transforme-toi en débouchoir à évier.

Bouffi: c'est un gros dur. Sors la bouteille de vin et fait voler les bouchons.

Crado: si les rots pouvaient tuer... C'est la bouteille de parfum qu'il te faut!

LES PICKUPS: N'AI PAS PEUR!

OK, tu crois encore tu vas réussir à quitter le grenier de cette gigantesque, immense, énorme maison monstrueuse et hantée, traverser des dizaines de pièces pour descendre tout en bas jusqu'aux terreurs (que tu n'as fait qu'entrevoir) de la cave très, très, très sombre, aux murs dégoulinants et suintants pour enfin trouver la vieille machine Lazare? Eh ben. Cool. OK, voilà quelques petites choses qui pourraient t'aider à atteindre le labo.

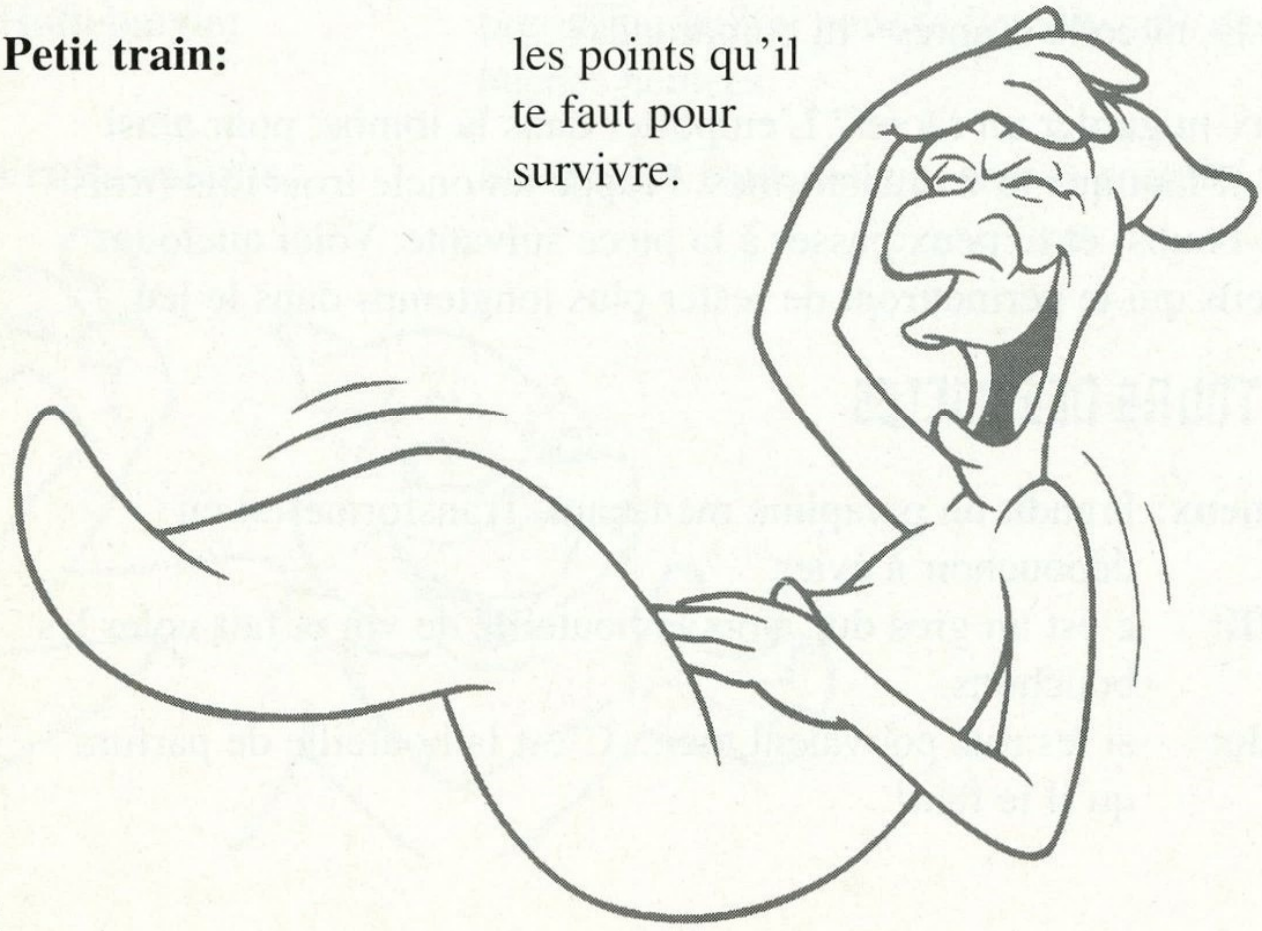
Intégrateur cellulaire: il faut que tu trouves les sept capsules d'OOZ avant d'arriver à la cave. Sinon, tu serviras d'appât pour les oncles.

Casquette de base-ball: pour obtenir une coche de santé.

1-Up: tu obtiens une vie supplémentaire.

Manège: le plein, s'il vous plaît! Ta santé retrouve son niveau maximum.

Petit train: les points qu'il te faut pour survivre.



RELEVE LA TETE! L'ENERGIE ECTOPLASMIQUE.

Si tu trembles de peur et que tu as l'impression que quelqu'un t'observe d'on ne sait où, jette un œil à la zone des statuts au bas de l'écran. La tête de Casper t'indique ton statut: lorsqu'elle est relevée, c'est que tout va bien.

Au fur et à mesure que tu utilises de l'énergie, la tête commence à baisser lentement. Pour que Casper ait toujours la tête relevée, tu dois te procurer de l'énergie à chaque fois qu'elle tombe - même si c'est de l'énergie qui te vient des ennemis! Et tu sais de qui on parle. Oncle, où es-tu? Viens, ici..:

SANTE

Une autre manière de savoir si tout va bien, c'est de jeter un œil au nom „Casper" inscrit sur l'écran. Chaque lettre représente une coche de santé. Si tu es touché, les lettres commencent à changer de couleur: elles deviennent plus foncées. Ce processus commence par la dernière lettre, c'est-à-dire le „R" et lorsque toutes les lettres sont foncées, tu ne peux plus foncer justement parce que tu as perdu une vie.

VIE

Tu n'as plus de vie? Laisse la pierre tombale te guider. Ce beau morceau de granite est une bonne indication de ce qui se passe à Tombeville.

INVENTAIRE

Sélectionne ton arme (l'objet dont tu souhaites prendre l'apparence) et fonce!

SCORE

Score actuel.

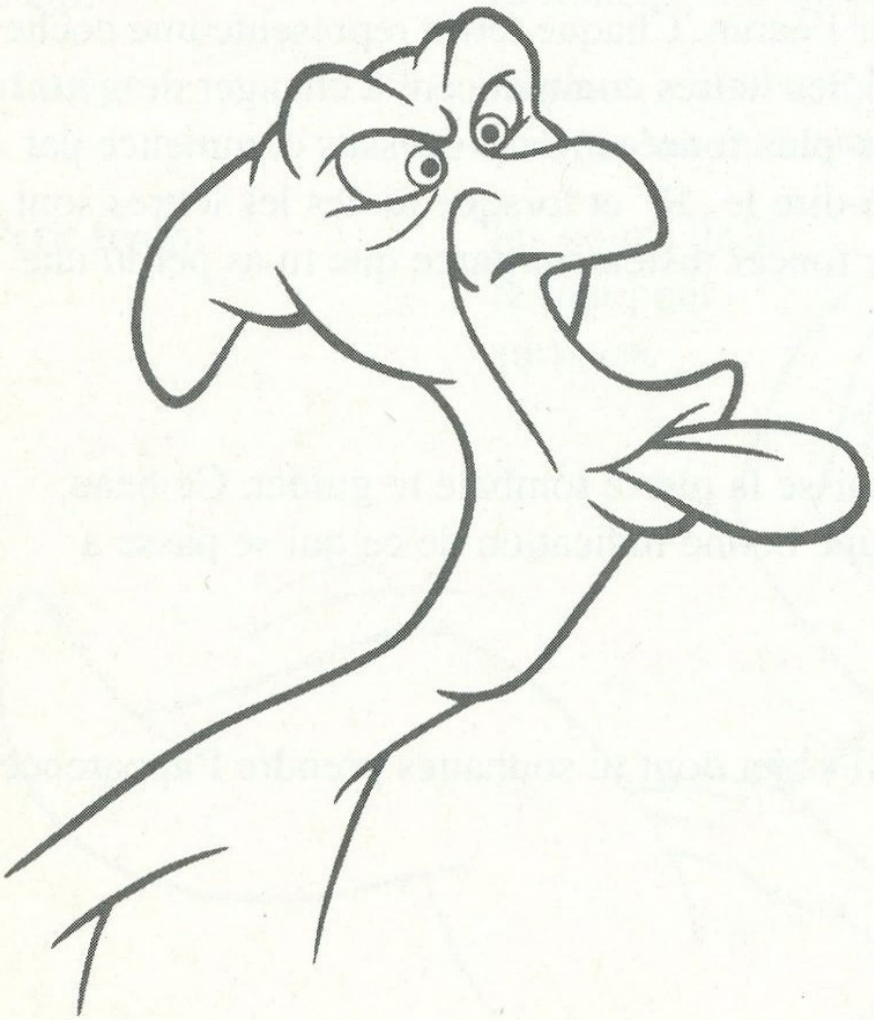
INTEGRATEUR CELLULAIRE

Affiche le nombre d'intégrateurs cellulaires dont tu disposes contre les oncles.

LA RENCONTRE DU BOSS:

C'est difficile à croire. Tu as réussi à sortir vivant des couloirs, à survivre à la mauvaise haleine, aux objets volants, aux culs-de-sac, aux demi-tours et à toutes les autres choses terrifiantes - tu as en plus les sept capsules d'intégrateur cellulaire. Te voilà dans la cave.

Ne te repose pas sur tes lauriers. On a de mauvaises nouvelles pour toi.



Tu dois te mesurer à celle folle dingue connue sous le nom de Carrigan. Cet amas informe te sépare de la machine dont nous t'avons parlé. Le Lazare, mon pote. Eh bien, chapeau! Voilà une petite allusion à ce que tu vas devoir faire pour te débarrasser de l'horrible Carrigan. Un chapeau. Nous ne parlons pas de la casquette de base-ball mais bien du couvre-chef de pirate. En fait, il va falloir que tu te transformes en pirate de haute mer, fendant l'air avec son sabre, pour vaincre la terrible Carrigan. Une fois que tu auras mis ce chapeau, tu devras renvoyer Carrigan en enfer. Transforme-toi en pirate. Tu n'as pas le choix si tu ne veux pas être celui qui partira dans l'autre monde.

Alors, ce gros tas d'ectoplasme flotte dans les airs, plane au-dessus du Lazare qui se trouve sous l'eau. Regarde ce que tient ce super fantôme: c'est une malle au trésor.

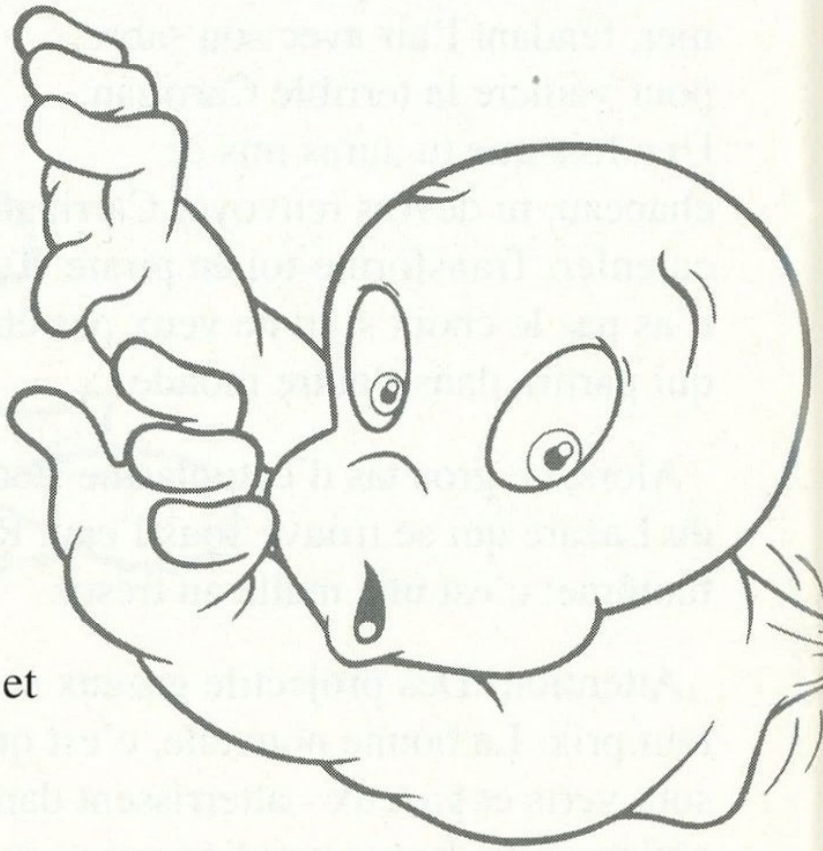
Attention! Des projectile gazeux se dirigent droit sur toi! Evite-les à tout prix. La bonne nouvelle, c'est que si ces projectiles - ceux qui sont verts et gazeux - atterrissent dans l'eau, tu les ramasses et tu obtiens ainsi beaucoup d'énergie ectoplasmique. Mais il faut les ramasser.

Passons au problème suivant: les yeux de Carrigan. Sans plaisanter.

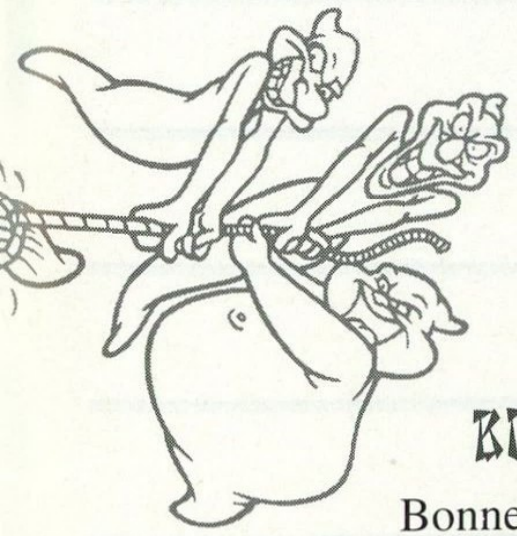
Les yeux de Carrigan envoient des faisceaux d'énergie. Ne la regarde donc pas dans le blanc des yeux. Ta seule chance de survie réside dans l'utilisation de ton sabre pour renvoyer les rayons sur Carrigan. Fais-le sous ton apparence de pirate. Si tu réussis à renvoyer les rayons sur Carrigan, elle essaiera en vain d'ouvrir la malle au trésor.

En attendant, en bas à droite de l'écran, Kat attend l'occasion de mettre une capsule d'intégrateur cellulaire dans la machine. En bas à gauche, il y a Dibs. Il est là pour applaudir et encourager. Lorsque Carrigan est touchée par les rayons que Casper a réussi à renvoyer et qu'elle s'énerve, Kat peut tenter de s'approcher du Lazare pour y mettre une capsule. Chaque capsule fait sortir le Lazare un peu plus de l'eau mais il te faudra les sept capsules.

Une fois que Kat aura donné les sept capsules au Lazare affamé, Carrigan commencera à trembler comme une feuille. La malle au trésor tombe de façon fort opportune lorsque Carrigan quitte enfin la cave pour la laisser à ses nouveaux occupants. Tous ces tremblements ramènent le docteur à la vie, en pleine forme et en chair et en os.



- Casper ne peut devenir invisible ou se transformer que lorsqu'il a de l'énergie ectoplasmique.
- Casper brûle son énergie plus vite lorsqu'il s'est transformé ou qu'il est invisible.
- Casper doit continuer à attaquer lorsqu'il s'est transformé pour se protéger.
- Si Casper est transparent, c'est qu'il s'est éloigné du chemin que Kat veut qu'il prenne pour aller à la cave. Les fantômes n'ont pas le sens de l'orientation! Ne t'éloigne donc pas de Kat.
- Lorsque Casper a vaincu un objet de la maison, il peut prendre l'énergie de cet objet.
- Pour accéder à l'extérieur du manoir de Whipstaff, Casper doit flotter au-delà de la limite du labyrinthe intérieur du manoir.
- Tu peux aller d'un endroit à l'autre du manoir en suivant les murs extérieurs; pour sortir, passe par les fils électriques.
- Des couloirs peuvent être cachés derrière des miroirs.
- Lorsque Casper rencontre le Boss, tous les objets de son inventaire seront supprimés, à l'exception de la corde.



BONNE CHASSE AU FANTÔME

Bonne chance. Garde la tête froide. N'oublie pas de te transformer. Et cherche des secrets chemin faisant.

NOTES

NOTES

CASPER © 1995 U.C.S. and Amblin.

NATSUME®

Serious Fun™

LAGUNA VIDEO GAMES®

Distributed by **LAGUNA** Videospiele,
Vertriebs & Marketing GmbH,
Am Südpark 12,
D-65451 Kelsterbach.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON